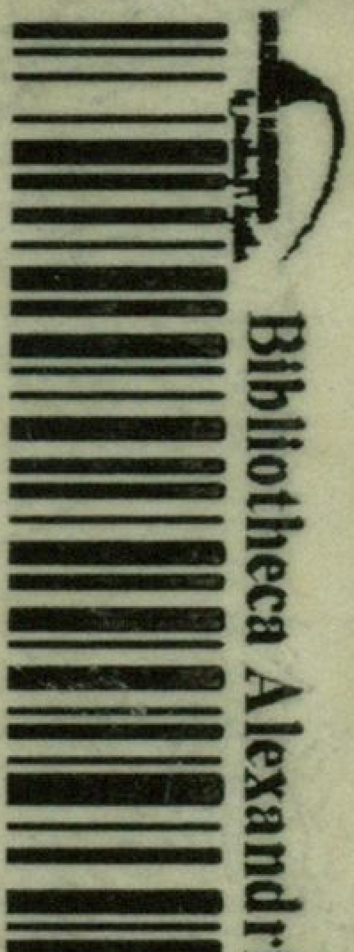





جامعة حلوان
كلية الفنون التطبيقية
قسم الإعلان

دراسة العملية الإبداعية لمراحل تصميم الإعلان المطبوع

Study of the Creativity-Process of the Stages of Designing Printed Advertisement

رسالة مقدمة لإستكمال متطلبات الحصول على درجة الماجستير

من الباحثة

مى على محمد ندا
المعيدة بقسم الإعلان

تحت إشراف

أ.د./ حسن أحمد عبد الله الأعصر
أستاذ التصميم المتفرغ بقسم الإعلان

م.د./ محمد مختار ساطور
مدرس التصميم بقسم الإعلان

٢٠٠٤

جامعة حلوان
كلية الفنون التطبيقية
قسم الدراسات العليا

قرار لجنة المناقشة والحكم

في البحث المقدم من الدارسة/ مى على محمد ندا

للحصول على درجة الماجستير فى الفنون التطبيقية

إنه فى تمام الساعة الثانية عشر من ظهر يوم السبت الموافق ٢٥/ ١٢/ ٢٠٠٤ إجتمعت فى مبنى الكلية اللجنة المعتمدة من السيد الأستاذ الدكتور/ نائب رئيس جامعة حلوان لشئون الدراسات العليا و البحوث بتاريخ ٤/ ٨/ ٢٠٠٤، و المشكلة من السادة:

أ. د./ حسن أحمد عبد الله الأعصر **مشرفاً و مقرراً**

أستاذ تصميم الإعلان بكلية الفنون التطبيقية

أ. د./ عطيات محمد الجابرى **عضواً داخلياً**

أستاذ تصميم الإعلان بكلية الفنون التطبيقية

أ. د./ مصطفى محمود يحى **عضواً خارجياً**

عميد معهد النقد الفنى، و رئيس قسم النقد التشكيلى بأكاديمية الفنون

و ناقشت اللجنة علناً البحث المقدم من الدارسة و المعتمد تسجيله من السيد الأستاذ الدكتور نائب رئيس الجامعة لشئون الدراسات العليا و البحوث بتاريخ ١٣/ ٦/ ٢٠٠١، و هو بعنوان:

"دراسة العملية الإبداعية لمراحل تصميم الإعلان المطبوع"

و بعد مناقشة الدارسة علناً فى موضوع البحث ...

و بعد الإطلاع على نتيجة الدراسات التطبيقية ...

وبعد المداولة ...

قررت اللجنة بإجماع الآراء التوصية بمنح الدارسة/ مى على محمد ندا درجة الماجستير فى الفنون التطبيقية تخصص الإعلان.

أعضاء لجنة المناقشة و الحكم:

أ. د./ حسن أحمد عبد الله الأعصر **مشرفاً ومقرراً**

أ. د./ عطيات محمد الجابرى **عضواً داخلياً**

أ.د./ مصطفى محمود يحى **عضواً خارجياً**



إهداء،

أهدى هذه الرسالة إلى طلبة كلية الفنون التطبيقية قسم الإعلان، وأرجو من الله العلى القدير أن يتقبلها منى عملاً خالصاً لوجهه الكريم.

الباحثة

كلمة شكر،

الحمد لله الذى هدانا لهذا، وما كنا لنهتدى لولا أن هدانا الله

أتوجه بالشكر لله العلى القدير الذى وفقنى لإنجاز هذا البحث، وأسعدنى بإتمامه تحت إشراف أساتذتى الأعزاء: أ. د. **حسن أحمد عبد الله الأعصر** أستاذ التصميم المتفرغ بقسم الإعلان الذى إختصنى برعايته ومساندته العلمية والمعنوية طوال فترة إجراء البحث، وكذلك أستاذى الفاضل م. د. **محمد مختار ساطور** مدرس التصميم بقسم الإعلان الذى شرفت بموافقته على الإشراف على البحث.

وزادنى الله فضلاً بقبول كل من: أستاذتى الغالية أ. د. **عطيات الجابرى** أستاذ التصميم بقسم الإعلان، والأستاذ الفاضل أ. د. **مصطفى محمود يحى** عميد المعهد العالى للنقد الفنى ورئيس قسم النقد التشكيلى بأكاديمية الفنون مناقشة البحث، وإثرائه بمعارفهم العلمية والفنية وآرائهم القيمة.

كما حبانى الله بنخبة من الأساتذة والزملاء الأفاضل الذين أدين لهم بالفضل حيث أحاطونى برعايتهم طوال فترة البحث، ووجدت منهم كل مساندة وتقدير وأخص بالذكر: أ. د. **شوقى عبد الحافظ** أستاذ التصميم بقسم الخزف، م. د. **فتحى عبد الوهاب** مدرس بقسم الخزف، م. م. **محمد محمود كمال الدين** مدرس مساعد بقسم الإعلان، م. م. **مروة زكريا** مدرس مساعد بقسم الخزف، م. م. **علا حمدى** مدرس مساعد بقسم الخزف، م. م. **دعاء أحمد خليل** مدرس مساعد بقسم طباعة المنسوجات والصباغة والتجهيز، م. م. **إيمان صلاح** مدرس مساعد بقسم الإعلان كلية الفنون التطبيقية جامعة ٦ أكتوبر ...

ولقد أتم الله على نعمته بنشأتى بين عائلة لطالما دفعتنى إلى طريق البحث العلمى، وحثتنى على التفوق فيه، وكانت دائماً خير عون لى فى حياتى العلمية والمهنية وأيضاً على المستوى الشخصى.

فجزى الله الجميع عنى خير الجزاء، وأحسن إليهم كما أحسنوا إلى، ولك اللهم الحمد حتى ترضى، ولك الحمد إذا رضيت، ولك الحمد بعد الرضا حمداً ينبغى لجلال وجهك ولعظيم سلطانك.

الباحثة

محتويات البحث:

فهرس الأشكال:

فهرس الجداول:

فهرس الصور:

☒ **النماذج التحليلية:**

☒ **النماذج التجريبية:**

مقـدمــة:

يتعرض العالم فى الوقت الراهن لموجة عاتية من التغيرات الإقتصادية والتى تسعى لتحويله إلى مجتمع إقتصادى موحد، ولا شك أن مصر كدولة نامية تسعى للحاق بركب العالمية وتتجه إلى التطوير والتحديث على كافة المستويات، لا شك أنها تقف أمام مسارين لا ثالث لهما، فإما أن تنافس بقوة وتفرض إنتاجها على السوق العالمى، أو تنتحى بمنتجاتها ركناً وتترك الفرصة للمنتج الوافد كى يغزو أسواقها وتدريجياً يصيب إقتصادها بالشلل، وحيث أن مجال الإعلان هو بلا جدال أحد أكثر مجالات التصميم إرتباطاً بالحالة الإقتصادية تأثيراً وتأثراً، فإن دور الإعلان فى مساندة الإقتصاد يتعاظم كلما إزدادت التحديات الإقتصادية بحيث يصبح التفوق فيه ضرورة، ويصبح الإبداع الإعلانى حاجة أساسية لا غنى عنها.

و على مر العصور تعرض مفهوم الإبداع للعديد من المحاولات التى سعت لتفسيره وتتبع مراحله، وحار الكثير من الفلاسفة والعلماء فى تفسير هذه الظاهرة الغامضة، فقدمت تفسيرات يصل بعضها إلى درجة الخرافات والأساطير بينما يمعن البعض الآخر فى إبراز أهمية العقل والتاكيد على دوره، هذا إلى جانب الآراء التى أكدت على أن الإبداع هو عملية لا شعورية لا دخل للعقل الواعى فيها ...، وغيرها من التحليلات والنظريات التى تعتبر كل منها منهجاً مستقلاً فى دراسة الظاهرة الإبداعية يسهم بقدر ما فى توضيح أحد جوانبها الغامضة، وحيث أننا نعيش الآن بالفعل فى عصر ما بعد التخصص والدراسات عبر التخصصية Interdisciplinary Studies، وحيث أن الإبداع نفسه يتطلب التراسل بين الخبرات وتجاوز التخصصية الضيقة، فقد رأت الباحثة أن تحقيق الإبداع فى مجال الإعلان يستلزم عدم الإنعزال عن الدراسات العلمية التى تناولت الظاهرة الإبداعية، مع التركيز على الدراسات التى تناولت موضوع الإبداع الفنى بشكل خاص.

و البحث الحالى حاول تأكيد مبدأ مفاده أن مجال تصميم الإعلان ليس جزيرة منعزلة عن غيره من المجالات، بل هو مجال من مجالات أنشطة التصميم التى تتداخل فيها مجموعة من العلوم، ويسعى البحث إلى الإفادة من نتائج الدراسات التى تناولت موضوع الإبداع فى الفروع العلمية المختلفة ومحاولة ربطها بمجال تصميم الإعلان، وذلك بهدف تكامل منظومة التصميم فى الإعلان والوصول به إلى أهدافه المرجوة.

أسباب إختيار موضوع البحث:

١. وجود الكثير من المعوقات التى تقف فى مسيرة الإبداع المصرى بصفة عامة، وتنعكس آثارها على جميع المجالات وبصفة خاصة مجال تصميم الإعلان.

٢. إتجاه الكثير من الإعلانات إلى الأفكار العادية التى تخلو من الجرأة التصميمة وتفتقر إلى القيمة الإبداعية.

٣. إتجاه عدد من الإعلانات إلى محاكاة الإعلانات الأجنبية التى حققت قدراً من النجاح، وتختلف درجات هذه المحاكاة إلا أن نتيجتها النهائية هى خروج إعلانات تنقصها الأصالة الإبداعية.

مشكلة البحث:

يمكن صياغة مشكلة البحث فى التساؤل التالى:

كيف يمكن الإفادة من نتائج الدراسات العلمية التى تناولت موضوع الإبداع كعملية أو قدرة أو نتاج في مجال تصميم الإعلان، وذلك بشكل يساهم فى تحفيز القدرة الإبداعية لدى المصمم أثناء قيامه بعملية تصميم الإعلان المطبوع؟

هدف البحث:

يهدف البحث إلى توضيح دور الإبداع فى عملية تصميم الإعلان المطبوع، وذلك بهدف إزالة الغموض المحيط بهذا الدور، ومساعدة المصمم على تنمية وتحفيز القدرة الإبداعية لديه، وفى النهاية الوصول إلى إعلانات تتمتع بالخصائص الإبداعية.

مسلمات البحث:

يفترض البحث أن دراسة العملية الإبداعية فى مجال تصميم الإعلان يمكنها أن تسهم فى:

١. زيادة فعالية الإعلان المصرى، وقدرته على منافسة الإعلان الأجنبى.

٢. تحفيز القدرة الإبداعية لدى مصمم الإعلان، ليتخطى حدود التصميم الجيد وصولاً إلى التصميم الإبداعى.

٣. بيان الطرق التى يمكن بها التغلب على المعوقات التى تقف فى مسيرة الإبداع فى الإعلان المحلى.

حدود البحث:

يقتصر البحث على "دراسة العملية الإبداعية لمراحل تصميم الإعلان المطبوع"، مع تحليل عدد من النماذج الإعلانية المحلية والعالمية تنتمى إلى الفترة من ١٩٩١ وحتى تاريخ الإنتهاء من البحث.

البـــــاب الأول

فكرة عامـة عن طبيـعة الإبداع والعمليـة الإبـداعية

الفصل الأول : عمليات التفكير والعملية الإبداعية

الفصل الثانى : السمات المرتبطة بالإبداع (عوامل الإبداع)

الفصل الثالث : نظريات فسرت الإبداع الفنى

مقـدمــة:

Introduction:

شـغل النـاس منـذ أقـدم العصـور بموضـوع الإبـداع Creativity، فتناولتـه أقـلام المفكـرين والفلاسـفة وتناوبت عليـه النظريـات الفلسفية والعلميـة. وقد جـاءت بـدايات الإهتمـام بـه فـى العصر الحديث فـى النصف الثانى من القرن التاسع عشر، وذلك عندما نشر العـالم الإنجليزى سير "فرانسيس جـالتون" "F. Galton" كتابـه "العبقريـة الموروثـة" "Le Gene et La Genie"، وبعدها نشر العالم الفرنسى "تيوديل أرمـان ريبو" "T. Ribot" بحثـه فـى "الخيـال المبدع" "Creative Imagination"، إلا أن هذا الموضـوع لم يكن قد أصبح محل إهتمـام من علماء النفس حينذاك، وكان العلماء حتى عام ١٩٤٥ ينظرون إلى موضـوع الإبداع علـى أنـه موضـوع لا يسـتحق الإهتمـام، كمـا أنـه مـن الصـعوبة بحيث يستعصـى علـى الدراسـة والبحث.

ومـا أن إنتهـت الحـرب العالميـة الثانيـة، وبـدأت مرحلـة الحـرب البـاردة بـين الكتلـة الشـرقية بزعامة الإتحـاد السـوفييتى والكتلـة الغربيـة بزعامـة الولايـات المتحـدة الأمريكيـة، حتـى بـدأت أنظـار علمـاء الـنفس فـى الولايـات المتحـدة تتجـه نحـو موضـوع الإبـداع النظـرى والعملـى، وتعاملت معه على أنه السبيل الوحيد للتقدم والمنافسة الدولية، وذلك عن طريق إختيـار أكثـر العقول إبداعاً لتولى المناصـب الهامـة، وتحقيق أقصـى تنمية لقدرات التفكير الإبداعى بين أفراد أو سع قاعدة من النشء الأمريكى. أما السبب المباشر فى ظهو ر هذا الإهتمـام بدراسـة الظاهرة الإبداعية فيرجعـه بعض البـاحثين مثل "فرنـون" "Vernon" و"بـارنز" "Barnes" و"هـاردينج" "Harding" إلـى الصـدمة التـى حـدثت فـى الولايـات المتحـدة الأمريكيـة عقـب إطـلاق أول قمر صـناعى روسـى فـى عـام ١٩٥٧، وهـو مـا أدى إلـى حـدوث إهتمـام شـديد بطبيعة نظام التعليم داخل الولايـات المتحدة، ومدى ملاءمتـه للظـروف والمتغيرات الجديدة، وتولد نوع من الشك فـى القيم العلميـة المعتـادة، وبشكل خـاص تلك التـى تعتمـد علـى التذكر والحفظ.

وقـد إعتـادت مراجـع علـم الـنفس أن تـؤرخ للنهضــة الغربيــة فـى مجـال بحـوث الإبـداع بعـام ١٩٥٠، وذلك حينما أعلن "جيلفورد" "J. P. Guilford" فى خطـاب ألقـاه أمـام "جمعيـة علـم النفس الأمريكية" "American Psychological Society" بمناسبة إنتخابه رئيسـاً لهـا أنـه قرر تكريس البقية الباقية من عمره لبحوث التفكير الإبداعى Creative Thinking، وقد قـام "مصطفى سويف" فى عام ١٩٦٩ بحصر عدد بحوث الإبداع المنشورة عالمياً قبل وبعد عـام

١٩٥٠ وتوصل إلى أن ما نشر منها منذ أول القرن وحتى عام ١٩٥٠ بلغ حوالى ١٩٠ بحثاً، بينما بلغ ما نشر بعد هذا العام وحتى نهاية عام ١٩٦٨ حوالى ١١٥٦ بحثاً. [1]

والنشاط الإبداعى Creative Activity هو نشاط فكرى شديد الرقى والتعقيد، ومن الصعب حصره أو تحديده بمفاهيم محددة، أو الإعتماد على منهج علمى واحد فى التعامل معه؛ لهذا جاءت دراسات العلماء تحمل فى طياتها قدراً كبيراً من التباين فى طرق النظر والتناول لموضوع الإبداع، ويمكن تقسيم الدراسات التى تناولت هذا الموضوع إلى :

- دراسات تبحث الإبداع من خلال السمات الشخصية للمبدعين، وتهدف إلى الكشف عن الأفراد ذوى الإستعدادات أو الإمكانيات الإبداعية الكامنة.
- دراسات تبحث الإبداع من خلال النتاج المبدع كنتاج له سمات معينة.
- دراسات تبحث الإبداع كعملية فكرية لها مراحل متعددة، إتفقت على بعضها وإختلفت على البعض الآخر.
- دراسات تنصب على الوسط أو المناخ الذى يولد فيه الإبداع، وعلاقة التأثير المتبادل بينه وبين المبدع.
- دراسات تبحث علاقة الإبداع بالمرض النفسى والإضطرابات الوجدانية.
- دراسات تبحث العلاقة بين الإبداع وبين عوامل أخرى كالعمر والنوع والطبقة الإجتماعية ...

وفى هذا الباب يتعرض البحث لمجموعة متنوعة من الدراسات، والتى تحمل وجهات نظر متباينة حول الموضوع، يتناولها البحث كما يلى:

الفصل الأول : عمليات التفكير والعملية الإبداعية

الفصل الثانى: السمات المرتبطة بالإبداع (عوامل الإبداع)

الفصل الثالث: نظريات فسرت الإبداع الفنى

---

(١) مصطفى سويف: دراسات نفسية فى الإبداع و التلقى، الدار المصرية اللبنانية، ط١، ٢٠٠٠، ص٨٧.

الفصل الأول:

عمليات التفكير والعملية الإبداعية

Processes of Thinking & Process of Creativity

مقدمة:

Introduction:

إتفق العلماء على أن "التفكير" "Thinking" هو (ظاهرة بشرية الهدف البيولوجى منها هو تمكن الكائن الحى من الإقتراب مما يفيد بقاءه والإبتعاد عن المخاطر)[١]، إلا أن النظريات التى قدمت لتفسير هذه الظاهرة تحمل قدراً كبيراً من الإختلاف بينها، والذى قد يعود إلى إختلاف التخصصات والتوجهات الفكرية لأصحابها، حيث أنها إرتبطت فى بادئ الأمر بأفكار وآراء الفلاسفة وذلك عندما قدم "أفلاطون" "Plato" رأيه القائل بأن التفكير هو (حوار داخلى بكلمات تشير إلى صور)، فربط بذلك بين التفكير وبين "التصور" "Ideating"، بينما ربط "أرسطو" "Aristotele" بين التفكير وبين النشاط العقلى Mental Action من خلال التمييز بين شكلين من أشكال التفكير يقوم بهما الإنسان: أولهما هو "التأمل" "Meditation" ويعنى (التفكير الذى يؤدى إلى الوصول إلى الحقيقة وينتهى إلى نتيجة) وهو تفكير نظرى Theoretical، وثانيهما هو "التروى" "Contemplation" و(يؤدى إلى الوصول إلى رأى معين فى مسألةٍ ما، وينتهى إلى قرار) أى أنه تفكير عملى Practical، ورأى "أرسطو" أن التفكير الإنسانى هو خليط من الشكلين يتم بصورة عقلية وغير عقلية.[٢]

وفى العصر الحديث إنتقل هذا الإهتمام بتفسير ظواهر التفكير إلى مجال علم النفس Psychology، وإرتبط بالرغبة فى الكشف عن القوانين التى تحكم السلوك الإنسانى، والإستفادة من هذه المعارف فى إصلاح الأحوال الإنسانية والتغلب على المشكلات التى تواجه الجنس البشرى كله، وكانت الولايات المتحدة الأمريكية هى رائدة هذا الإتجاه، هذا بالإضافة إلى أوروبا متمثلة فى فرنسا وسويسرا والإتحاد السوفييتى، وقد إتبعت جميع هذه

---

(١) إدوارد دوبونو: التفكير العملى، ترجمة: إيهاب محمد، مراجعة: السيد عطا، الهيئة المصرية العامة للكتاب، ١٩٩٩، ص١١.

(٢) عبد المنعم الحفنى: المعجم الفلسفى، الدار الشرقية، القاهرة، ط١، ١٩٩٠، ص ٦٥.

الدراسات المنهج العلمى الموضوعى، وحاولت التوصل إلى الخطط الأساسية التى تتبعها ظواهر التفكير فى نشاطها.(١)

والتفكير الإبداعى هو (تكوين علاقات بين أشياء أو أفكار لم تكن بينها علاقة من قبل)، وقد أشار إليه "آرثر كويستلر" "A. Koestler" فى كتابه "فعل الإبداع" "The Act of Creation"، وأسماه "التفكير المزدوج" "Bisociative Thinking" و (هو ذلك النوع من التفكير الذى يلجأ إليه الفرد عندما تنغلق فى وجهه جميع أبواب الحل المنطقى، وتعجز الطرق التقليدية فى التفكير عن حل المشكلة، وهو الحل الجديد غير المتوقع، والفكرة التى لم تختبر من قبل، فتتكون العلاقات الجديدة مصحوبة فى أغلب الأحوال بإطلاق للتوترات العصبية يدل عليه زفرة إرتياح آهة، أو علامات الجذل والسعادة على الوجه، والتى تعبر عن ومضة إشراق مفاجئة للفكرة الجديدة).

ويمر التفكير الإبداعى بسلسلة من المراحل عنى بدراستها الكثير من العلماء، وقدمت لها العديد من التصورات من أشهرها تصور "والاس" "Wallas" (الذى قسم مراحل العملية الإبداعية إلى التحضير، والإحتضان، والإستبصار، والتحقق)، ويحتاج المبدع فى ذلك كله إلى قاعدة من المعلومات توفر له العلاقات القديمة والمتعارف عليها، والمبدع هنا يلقى الضوء على العلاقة القديمة ويصنع هو العلاقة الجديدة أو الإكتشاف، وكما عبر "لويس باستير" "L. Pasteur" بقوله أن (الثروة تفضل العقل المستعد).(٢)

وفى هذه الفصل يستعرض البحث بعض أهم المفاهيم التى تتعلق بعمليات التفكير المنطقى، والإبداع، مع التركيز على المراحل المختلفة للتفكير الإبداعى كما حددها "والاس"، والتعرف على طبيعة كل مرحلة، وفى نهاية الفصل إشارة إلى دراسة "آرنهايم" "Arneheim" للعملية الإبداعية، والتى أقامها على لوحة "جرنيكا" "Geurnica" للفنان الأسبانى "بيكاسو" "Picasso".

---

(١) مصطفى سويف: علم النفس الحديث معالمه و نماذج من دراساته، مكتبة الأنجلو المصرية، ١٩٧٨، ص- ص٢٣- ٢٤.

(2) Rawlinson, Geoffrey: Creative Thinking and Brainstorming, Gower Publishing Company Limited, 1981, p.p. 8-10.

عمليات التفكير:

Processes of Thinking:

ظهر في السنوات الأخيرة مفهوم جديد لعلم جديد وهو علم "السيبرنيتيكس" "Cybernetics" (وهى كلمة تعبر عن دراسة عمليات أنظمة التحكم والإتصال، وتتعامل مع كل من الأنظمة البيولوجية والآلات المصنعة) [1]، أما فى مجال عمليات التفكير فيشار بها غالباً إلى (النظرية التى تسعى إلى تمثيل الفكر الإنسانى من خلال الآلات أو برامج الكمبيوتر)، وقد إهتم الكثير من العلماء بصياغة عمليات التفكير وتمثيلها فى برامج خاصة بالكمبيوتر، وذلك عن طريق إستخدام المشكلات المنطقية أو الرمزية أو مشكلات الشطرنج، وعرضها على الأفراد من أجل أن يجدوا حلولاً لها، وحيث أنه لا يمكن ملاحظة عمليات التفكير أثناء الحل، لذا يطلب من الأفراد أن يفكروا بصوت مسموع، من أجل إعداد البرنامج لإدخاله فى الكمبيوتر، وهذه الأفكار المسموعة ترتب ضمن بروتوكول Protocol يحتوى على جمل قصيرة ومفيدة وعناوين رئيسية، ويتم عرض تتابع العمليات أثناء الحل فى شكل بيانى يمثل حل المشكلة، بحيث يتضمن أشكالاً هندسية تتوافق مع المعلومات التى قدمها الفرد حول المشكلة، والتوقفات التى إنتقل بها من معرفة إلى أخرى، ويوضح الشكل الهندسى لعملية حل المشكلة خطوات الحل التى قام بها الأفراد، بحيث تكون هذه الخطوات تعبيراً عن نماذج مبسطة من المشكلة الأساسية، وعبر تحليل الشكل الهندسى يمكن الوقوف على العمليات التى قام الفرد بها، وكيفية تحققه من مختلف إفتراضاته وإحتمالاته التى كونها، هذا بالإضافة إلى اللحظات الحرجة التى توقف عندها، وماتطلبته من تغيير فى طريقة تنظيمه للحل.[٢]

- تعريف التفكير:

- **Definition of Thinking:**

عرَّف "إدوارد دى بونو" "E. De Bono" التفكير بأنه (الحركة التلقائية التى تحدث فى الفاصل الزمنى بين أن يرى المرء شيئا، وبين أن يهتدى إلى ما سيفعله تجاهه)[٣]، وإعتبر "دى بونو" أن هذه الحركة التلقائية تأتى من التبادل بين فكرة مسماة وحزمة أفكار، وحزمة الأفكار هى التى تتكون من خلال الجمع بين فكرتين أو أكثر كأن يقال آلة لقياس الزمن، أما إذا تكرر إستخدام هذه الحزمة فإنها فى النهاية تسمى باسم معين، فتصبح الجملة آلة لقياس

---

(1) The New Lexicon Webster's Dictionary of English Language, Op. Cit, p. 238.

(٢) الكسندرو روشكا: الإبداع العام و الخاص، ترجمة: غسان عبد الحى أبو فخر، عالم المعرفة، الكويت، د.ت.، ص ٢٣٢.

(٣) إدوارد دى بونو: مرجع سبق ذكره، ص١١.

الزمن تحمل معنى ساعة، وعلى هذا فالفكرة المسماة ليست إلا حزمة من الأفكار أصبح لها اسم) [1]، كما يعرف التفكير أيضاً على أنه (الحوار العقلى الذى يقوم به الفرد للوصول إلى حلول ناجحة لمشكلة بين يديه من خلال معطيات محددة ومتطلبات مستهدفة)، ويعتمد التفكير على تكامل وتنظيم الخبرات السابقة وإكتشافات الإجابات الصحيحة، وهى عمليات داخلية تدفع إلى إتخاذ مسلك معين أثناء الإنتقال من مرحلة التفكير إلى مرحلة التنفيذ[٢]، والتفكير كما يعرفه قاموس "وبسترز" "Webster's" هو (عملية تنسيق الأفكار فى نموذج من العلاقات، أو عملية إضافة أفكار جديدة سرعان ما ستصبح مرتبطة بهذا النموذج)[٣]، وقد عرفه المعجم الوجيز بأنه (إعمال العقل فى مشكلة للتوصل إلى حلها).[٤]

ومن خلال هذه التعريفات يمكن الوصول للتعريف التالى:

التفكير هو الحوار الداخلي التلقائي الذي يحدث داخل العقل الإنساني عند تعرضه لمثير معين داخلي أو خارجي، ويأخذ شكلاً حركياً من خلال الإنتقال من فكرة لأخرى

ويجب التفرقة هنا بين التفكير كفعل أو نشاط وحياة داخلية تنشأ من خلال العالم الذى يبنيه الفرد داخل عقله، وبين "الفكر" "Thought" والذى هو (جملة النشاط الذهنى ومحصلة التفكير، وتتم من خلاله إستثارة سلسلة أخرى من عمليات التفكير)[٥]، كذلك يجب التمييز بين التفكير وبين "الإحساس" "Feeling" على أساس أن الإحساس أكثر بساطة من التفكير، ولا يتمتع بالقطبية الثنائية التى يتمتع بها التفكير، حيث أن الإحساس لا يوجد فيه جانبى الخطأ والصواب.[٦]

- **شكلى التفكير الواعى والغير واعى:**
- **The Conscious & Unconscious Thinking:**

يتمثل "التفكير الواعى" "Conscious Thinking" فى (بحث الإحتمالات وعقد المقارنات بين الأمور والأشياء المختلفة)، بينما يدخل فى "التفكير الغير واعى" "Unconscious Thinking" (العادات والتصرفات التى لا يضيع الإنسان وقته فى محاولة بحثها)، وأى قرار

---

(١) المرجع السابق، ص- ص ٤٦- ٤٧.

(٢) حسنى عبده مسعد ابو النصر: الفكرة الإعلانية و تطورها فى الإعلان الصحفى، رسالة دكتوراة، كلية فنون تطبيقية، جامعة حلوان، ص ٢٤.

(3) The New Lexicon Webster's Dictionary of English Language, p. 1027.

(٤) مجمع اللغة العربية: مرجع سبق ذكره، ص ٤٧٨.

(٥) حسنى عبده مسعد أبو النصر: مرجع سبق ذكره، ص- ص ٢٥- ٢٦.

(٦) روبين جورج كولينجوود: مبادئ الفن، ترجمة: أحمد حمدى محمود، مراجعة: على أدهم، الهيئة المصرية العامة للكتاب، ١٩٩٨، ص- ص ١٦٣- ١٦٤.

يتخذه الإنسان لا يخرج عن هذين الشكلين، وتكون القرارات الواعية منظمة ويمكن التفكير فيها بشكل مقصود، أما القرارات الغير الواعية فيمكن توفير الطاقة التى قد تهدر فيها عن طريق "العادات" "Habits" وهى (التصرفات التى إعتاد الفرد أن يقوم بها دون تفكير).(١)

وقد إعتبر "سيجموند فرويد" "S. Freud" أن الصورة الوحيدة التى تصل فيها العمليات الغير واعية إلى الوعى هى الأحلام Dreams ، أو التداعى الحر Free Association الذى يظهر فى التحليل النفسى، بينما إختلف معه "يوجز نيسر" "U. Nizzer" و"وليم جيمس" "W. Games" حيث إعتبرا أن الأفكار الغير واعية تحظى بنصف إهتمام، لكنها فى نفس الوقت لديها القدرة على الإقتحام المفاجئ للشعور، بل لقد ربط "نيسر" بين التداعى الحر غير الواعى الذى يسمح له بإختراق ضوابط التفكير المنطقى الجامدة وبين النشاط الإبداعى للفرد. (٢)

- **أنواع عمليات التفكير:**

- **Types of Thinking Processes:**

إن الإنتقال من فكرة إلى أخرى يخضع فى تسلسله إلى حد كبير للخبرة السابقة، وهذا الإنتقال لا يكون فى أغلب الأحوال أمراً بسيطاً بل هو كثيراً ما ينطوى على عمليات بالغة التعقيد، ولكن حتى العمليات شديدة التعقيد هى أيضاً قد تبنى على أسس غاية فى البساطة، ويمكن تصور المخ كشبكة من الأعصاب تتخللها ذاكرة توجه مختلف الأنشطة المتدفقة من خلال السطح، قد حدد العلماء بعض العمليات التى يقوم بها التفكير، وأوضح "دى بونو" عمليتان منها هما "الإستمرارية""Carrying On" (والتى تعنى مواصلة النشاط والإنتقال من فكرة إلى أخرى)، وإعتبر أن الأفكار تكون أصلاً موجودة فى مكتبة "الذاكرة" "Memory" (وهى سلسلة من الأفكار المتوالية)، ورأى "دى بونو" أن هذه العملية بسيطة للغاية ويخضع الإنسان فيها لسيطرة أفكاره القديمة، أما العملية الثانية فهى "الربط" "Connecting Up"، وهى تختلف عن عملية الإستمرارية التى تسير فى خط مستقيم، فعملية الربط تعنى البدء من فكرتين منفصلتين ثم تتم محاولة الربط بينهما، وأحياناً يطلق على هذه العملية سد الفراغات أو الوصل، وهى غالباً ما تتم بنعومة حتى أن الفرد لا يشعر بالفجوات والمسافات بين

---

(١) إيريك برن: الطب النفسي و التحليل النفسى، ترجمة: إبراهيم سلامة إبراهيم، مراجعة: كلير فهيم، الهيئة المصرية العامة للكتاب، ١٩٩٨، ص-ص ٨٩- ٩٣.

(٢) جوديث جرين: التفكير و اللغة، ترجمة: عبد الرحيم جبر، الهيئة المصرية العامة للكتاب، ١٩٩٢، ص٢١.

الأفكار، والإنسان فى هذه العملية يولد حركة الأفكار بطريقة إرادية تبدأ من إختياره للفكرتين ثم طريقته فى الربط بينهما.(١)

أما العالم النفسى "جيلفورد" "J. P. Guilford" - والذى أسس نظرية السمات ويقصد بها السمات الخاصة التى يتميز بها المبدع عن غيره من الناس- فقد قدم نموذجاً للعمليات العقلية للتفكير، والتى قسمها كالتالى:

١. المعرفة Cognition: وهى عملية إكتشاف أو إدراك، أو إعادة إكتشاف أو إعادة التعرف على المعلومات فى أشكال مختلفة.

٢. الذاكرة Memory: وهى القدرة على الإحتفاظ بالمعلومات فى الذهن.

٣. التفكير التغييرى Divergent Thinking: وهو إنتاج معلومات من معلومات معطاة، بحيث يكون التأكيد هنا على إختلاف النتاج عن المعلومات الأولية.

٤. التفكير التقريرى Convergent Thinking: وهو إنتاج معلومات من معلومات معطاة، ولكن التأكيد هنا على إنجاز إنتاج مقبول بطريقة تقليدية.

٥. التقييم Evaluation: ويقصد به الوصول إلى قرارات، أو إصدار أحكام تتعلق بدقة أو ملاءمة المعلومات فى ضوء محكات معينة.(٢)

كما يمكن القول أن العمليات العقلية تتضمن "إمتصاص المعرفة" "Absorbing Knowledge" (ويقصد بها القدرة على إمتصاص وإختزان المعلومات)، كما تتضمن أيضاً "إسترجاع المعلومات" "Restoring Information" (والتى تتمثل فى قدرة العقل على تذكر المعلومات وإسترجاعها عند الحاجة)، يضاف إلى هذه العمليات "إصدار الأحكام" "Making Judges" (وتعنى القدرة على التحليل والحكم)، وفى النهاية يأتى "إبداع الأفكار" "Creating Ideas" (ويتمثل فى القدرة على تكوين الأفكار الجديدة).(٣)

- **دور المخ فى عمليات التفكير:**
- **Role of the Brain in the Processes of Thinking:**

يعتبر المخ Brain جزءاً من جهاز الطاقة الذى يطلق عليه الكائن البشرى، وعلى هذا فإن وظيفة المخ الأساسية هى إختزان الطاقة وتخزين الذكريات مع الإحتفاظ بالقدرة على إستدعائها، هذا بالإضافة إلى الأنماط السلوكية والرغبات ...، ويقوم المخ بدور لوحة

---

(١) إدوارد دى بونو: مرجع سبق ذكره، ص- ص ٥٥- ٥٧.
(٢) محى الدين أحمد حسين: مرجع سبق ذكره، ص ٥٥.
(٣) محمد عزت سعد: نظريات تصميم المنتجات ذات الطبيعة الهندسية، ط٢، د.ت.، ص ٦٩.

الإتصالات بالنسبة للإنسان، وهو يعتبر لوحة إتصالات بالغة التعقيد تفوق فى تعقيدها أى شئ يمكن أن يصنعه الإنسان، ويتفوق عدد الوصلات الموجودة بالمخ على عدد الوصلات التى يمكن أن توجد فى لوحة تربط إتصالات العالم كله إذا أفترض أن كل إنسان لديه تليفوناً يربطه بهذه اللوحة، ويتفوق المخ على جميع الحاسبات الألية من حيث الإحكام والكفاءة والقدرة على التصحيح الذاتى، ويستطيع أحد أقسام المخ أن يحل محل الآخر عند حدوث طارئ معين بسهولة، ويرجع السبب فى ذلك إلى أن المخ يعمل فى العادة ككل Whole واحد إلى جانب أنه أيضاً يعمل كأجزاء منفصلة كل جزء له دوره.(١)

ولكل من نصفى المخ الأيمن والأيسر دوره فى عمليات التفكير، وقد أكدت العديد من الدراسات أن الفرد يميل إلى التفكير بأسلوب معين يرتبط بشكل أو بآخر بأحد نصفى الدماغ منفرداً أو بهما مجتمعين، ويتضمن النصف الأيسر عمليات التحليل المنطقى واللغوى، بينما يتضمن النصف الأيمن عمليات التفكير غير اللفظى كمعالجة العمليات الفراغية والذاكرة المكانية، ويغلب على النصف الأيمن الأنشطة الإبداعية، بينما يغلب على النصف الأيسر الأنشطة اللغوية، ونتيجة لتخصص كل نصف فى أنشطة معينة فإن الفرد يعتمد على نصف معين من الدماغ بصورة واضحة أكثر من الآخر، وقد بين "مولفيس" "D. L. Molfese" و"لينفيل" "S. E. Linville" أن كلا النصفين ليسا متماثلين تماماً فى فهم الواقع أو العالم المحيط، وتعتمد الأفضلية فى إستخدام أيهما على طبيعة المهمة أو النشاط المراد تحقيقه، وبالتالى فإذا كانت المهمة تتسم بالتعقيد والصعوبة فإن الفرد يستخدم كلا النصفين معاً، مما يساعد على الأداء الأفضل لتلك المهمة، وتوزيع المهمات على النصفين يضمن لها تحسن الأداء أو الإنجاز، ويختلف الأفراد فى الطريقة التى يعتمدون عليها فى التفكير نتيجة للخبرات الحياتية التى عاشوها، وأساليب التعليم التى تعودوها.(٢)

- **دور الذاكرة والخيال والتصورات العقلية فى عمليات التفكير:**
- **Role of the Memory & Imagination & Mental Pictures:**

على الرغم من أن الذاكرة Memory تمثل مخزن الذكريات بالنسبة للإنسان، إلا أن "بارتليت" "Bartlett" إعتبر أن دور الذاكرة لا يقتصر على إعادة تقديم المخزون الذى

---

(١) إيريك برن: مرجع سبق ذكره، ص- ص ٣٦- ٣٧.

(٢) محمد محمود الشيخ: العلاقة بين أسلوب التعلم و التفكير المعتمد على أفضلية إستخدام نصفى الدماغ و التآزر الحركى- البصرى المنفرد و الثنائى لدى عينة من أطفال الصف السادس الإبتدائى، مجلة علم النفس، الهيئة المصرية العامة للكتاب، أكتوبر نوفمبر ديسمبر، ١٩٩٩، ص- ص ٦٤- ٦٩.

تحتويه، كذلك إعتبر كل من "كريك" "Craik" و"لوكهارت" "Lockhart" أن الذاكرة لا تتكون من نسخ أو صور خيالية مختزنة فى صناديق صغيرة بالمخ، وأكدا على إمكانية إعادة تنشيط هذه الصور فيما بعد، وعلى هذا فالذاكرة هى (مستودع ديناميكى للأعمال السابقة)، ويتمثل دور هذا المستودع فى بناء تجسيد داخلى للخبرات، أما التفكير الحالى فيفيد من هذا التجسيد فى الإعتماد على نفس مسارات العمليات السابقة، فى نفس الوقت الذى ينشأ عنه إعادة تشكيل للخبرة، والتى تصبح بدورها جزءاً من سجل الذاكرة التجمعى Collective Record of Memory.[١]

كما إتضح مما سبق فإن الذاكرة تلعب دوراً كبيراً فى بناء تجسدات الخبرة التى يفيد منها الإنسان فى التعامل مع المواقف التى تواجهه، فالإنسان يستعين بالذاكرة فى عملية التخيل التى يطلق عليها "الخيال الإسترجاعى" "Retrospective Imagination" والذى يتمثل فى (تأليف صور ذهنية تحاكى ظواهر الطبيعة، وإن لم تعبر عن شئ حقيقى موجود، وهى التى تزوده بالصور الذهنية لأشياء واقعية يركب منها مركبات لا وجود لها فى الواقع)، بينما يختلف الأمر بالنسبة لإبتكار الأفكار الجديدة والمبدعة حيث ترتبط بما يسمى "الخيال الإبداعى" "Creative Imagination" والذى يتجلى فى (قدرة الفرد على التكوين المبدع لصور لا توجد فى صورتها التركيبية فى الواقع على الرغم من أن عناصرها مستمدة منه)، والمبدع لكى يصل إلى الأفكار الجديدة لا بد له أن يتخلى عن التفكير الموجه والمقيد بقواعد المنطق والخطوات المنهجية.

وقد إهتم كثير من العلماء بدور الخيال فى عملية التفكير الإبداعى بشكل خاص، وأكدوا على وجود إختلافات جوهرية بين نوعين أساسيين من الخيال هما خيال العالم وخيال الفنان، حيث أن:

١. خيال العالم Imagination of the Scientist: علمى وله منطق لا يمكنه أن ينحرف عن وضع الأشياء وصورها بالشكل الواقعى المألوف.
٢. خيال الفنان Imagination of the Artist: يتسم بالحرية والإنطلاق، حيث يتمتع الفنان بحرية معارضة الواقع فى أعماله الفنية.[٢]

---

(١) جوديث جرين: مرجع سبق ذكره، ص-ص ٢٤-٢٥.
(٢) وجيه محمود حجاج: دليلك إلى الإبداع العلمى و الإبتكار و الإختراع، سلسلة كتب آفاق المستقبل، ع١، ١٩٩٩، ص-ص٦٣-٦٦.

أما "التصور" ويقصد به (حصول صورة للشئ فى العقل)[1]، فيعتبر أكمل أشكال التمثيل العقلى للأشياء من حيث أشكالها ومواقعها وعلاقاتها فى الفراغ، ويؤكد العلماء على أهميته بالنسبة للمهن التى تحتاج إلى تصميم Design، بينما يهملون تأثيره فى حالة التفكير التجريدىAbstract Thinking، كما إعتبر "جالتون" أن الإغراق فى التفكير التجريدى يؤدى فى النهاية إلى ضمور ملكة التمثل البصرى، وبالنسبة لدور الصور العقلية Mental Pictures فى التفكير فهو لا يقتصر على مجرد الإيضاح أو ترجمة الأفكار المجردة إلى صور، بل يمكنه أن يقدم الصور كبديل للرموز الرياضية حيث أن الصورة والرمز الرياضى كلاهما علامتان، وبالتالى فإن الصورة هى جانب هام وجوهرى من التفكير وبخاصة التفكير الإبداعى، وقد أكد "هيربرت ريد" "H. Reid" على دور التصور فى عملية الإبداع بقوله: (كلما زاد الفكر فى معراج الأصالة أو القدرة على الإختراع علواً، زادت مسارعته فيما يبدو فى اللجوء إلى التصورات).[2]

- التفكير عن طريق الكمبيوتر:
- **Thinking with Computer:**

إن الفكرة الأساسية لحل المشكلات Problem Solving فى البرامج المتخصصة لتمثيل التفكير الإبداعى عن طريق الكمبيوتر تتمثل فى تجزئة المشكلة إلى عناصر معلوماتية أولية أو إلى مقاطع، تتكون منها مجموعة من العمليات التى تؤدى بمجموعها إلى حل المشكلات، وعلى الرغم من أن بعض برامج الكمبيوتر معدة الآن بحيث يمكنها أن تعمل عملية تحويل أو تغيير ذاتى فى حالات معينة، على أساس التجربة والخبرة المعدة مسبقاً، مثل برنامج "المنظر المنطقى""The Logical Theorist L.T." حيث يتذكر القضايا المبرهنة سابقاً ويستعملها آلياً فى حل المشكلات اللاحقة، إلا أن الكثير من الباحثين يشككون فى إمكانية أن تشكل برامج الكمبيوتر نظرية فى التفكير وبشكل خاص التفكير الإبداعى، ومن هؤلاء "ريتمان" "W. R. Reitman" وهو من أهم علماء علم النفس السيبرنيتى.
ومن خلال مقارنة عمليات التفكير فى الكمبيوتر بالتفكير الإنسانى، توصل العلماء إلى مجموعة من الإختلافات بينهما، منها أن الكمبيوتر لا يضع هو بنفسه المشكلات وإنما يتعامل مع مشكلات معطاة، كما أنه لا يملك نظاماً من القيم وما يحققه من أهداف لا يشكل بالنسبة له

---

(١) عبد المنعم الحفنى: مرجع سبق ذكره، ص٦٠.
(٢) هيربرت ريد: التربية عن طريق الفن، ترجمة: عبد العزيز توفيق جاويد، مراجعة: مصطفى طه حبيب، الهيئة المصرية العامة للكتاب، ١٩٩٦، ص- ص ٧٤- ٧٦.

أكثر من مجرد مجموعة من العلاقات والرموز، كما أن الإنسان يتميز بنوع من الدافعية Motivation إلى جوار معلوماته عن المشكلة، هذا بالإضافة إلى الحالات الإنفعالية، والمعانى، والمعلومات، والرموز الخاصة به، وكل هذه المظاهر الخاصة بنشاط وشخصية الإنسان لا يمكن تمثيلها فى الكمبيوترات الموجودة حالياً، حيث أنها تمتلك طبيعة خاصة بها، ولا توجد طريقة لتمثيلها وعرضها بلغة العمليات المعلوماتية.

أما الآراء التى تعتقد فى إمكانية مضاهاة الفكر الإنسانى فى المستقبل، فهى تستند فى مجموعها على مبدأ أن التفكير الإنسانى ثابت، بينما الآلات فى تطور مستمر، وهذا المبدأ يمكن تفنيده من خلال حقيقة أن التفكير الإنسانى يتسم بالتطور، والإكتشافات التى كانت فى الماضى معجزات علمية، أصبحت اليوم مجرد آلات عادية نستخدمها فى حياتنا اليومية دون أدنى إنبهار بها، ونستعين بها فى التوصل إلى إكتشافات أخرى، كما أن تطور فكر الآلات هو نفسه قد جاء نتيجة لتطور الفكر الإنسانى الذى يقوم بتصنيعها.[١]

- خصائص التفكير:

- **Characteristics of Thinking:**

نظر الكثير من العلماء إلى نشاط التفكير على أنه "نشاطاً متضمناً" "Inner Activity" (أى أنه يتضمن العديد من العمليات الداخلية التى يستحيل قياسها أو التعرف عليها بشكل مفصل)، ولكن بشكل عام يمكن التعرف على مجموعة من الخصائص العامة للتفكير:

١. حيث أن التفكير يتضمن القدرة على معالجة الموقف عن بعد، فهو بالتالى ينطوى على إستخدام للعلاقات، وتدخل العلاقات البصرية فيه بشكل كبير.

٢. وحيث أن التفكير أيضاً يتضمن القدرة على الإستجابة للنواحى الوصفية والعلاقات الخاصة بموقف معين، فهذا يعنى أنه بالتالى ينطوى على صياغة رموز Symbols.

٣. وحيث أنه فى أغلب الحالات يتضمن قدرة على إستخدام الملامح الوصفية والعلاقات الخاصة بموقف معين، وغالباً ما يحتوى هذا الموقف على مشكلةٍ ما، وعلى هذا فالتفكير ليس مجرد رجوع إلى موقف سابق، ولكنه (رجوع إلى موقف سابق بطريقة تنطوى على حل مشكلة).[٢]

---

(١) الكسندرو روشكا: مرجع سبق ذكره، ص- ص ٢٣٣- ٢٤١.
(٢) هيربرت ريد: مرجع سبق ذكره، ص ٧٣.

وعلى الرغم من إختلاف المفاهيم التى تتعلق بموضوع التفكير، إلا أن الدراسات والمفاهيم التى تناولت هذا الموضوع كلها أكدت على خاصيتين أساسيتين للتفكير، وهما: (تكامل وتنظيم الخبرات السابقة، ثم إكتشاف الإستجابات الصحيحية). (١)

- أنواع / حالات / أدوات التفكير:

- **Types / Modes / Tools of Thinking:**

كما كان الفلاسفة القدماء هم أول من عنى بدراسة ظاهرة التفكير، كانوا هم أيضاً أول من قدم تصنيفاً لأنواع التفكير Types of Thinking، وحاولوا من خلاله التمييز بين تفكير الرجل العادى والعالم والفيلسوف، وحددوا معالم تفكير "الرجل العادى أو رجل الشارع" "Street Man" بأنه (يتميز بالمبالغة والإحالة إلى المجهول والتعميمات المتسرعة)، بينما يتميز تفكير "العالم" "Scientist" (بالدقة والتحليل والموضوعية وإتباع الأسلوب الكمى فى التفكير)، أما تفكير "الفيلسوف" "Philosopher" (فيتميز بالشك والإستقلال والمرونة والهدوء والإتزان). (٢)

وعبر المراحل التاريخية المختلفة تعددت التصنيفات التى قدمت لأنواع التفكير، ومنها التى قسمت التفكير إلى "منطقى" "Logical" (يتكون من المعتقدات العامة)، و"خرافى" "Magical" و(يتم بطريقة غير واقعية)، و"إثباتى" "Predicative" (يتم فيه الربط بين الجمل المختلفة)، و"إنتقادى" "Critical" (يتضمن تقييماً وحكماً نقدياً، وطرح للأسئلة والإستفسارات ...، ثم فى النهاية الوصول إلى حكم معين). (٣)

ولا تستخدم كل التصنيفات مصطلح أنواع التفكير، فقد نظر إليها بعض العلماء على أنها حالات Modes يتنقل المرء بينها، وقسمت إلى ست حالات يمكن أن يتخذها التفكير الذى يقوم به الفرد فى حياته، أو فى تعامله مع المشكلات التى يقابلها، وكل حالة من حالات التفكير تمثل قدرة عقلية يمكن للإنسان أن يستغلها فى حل المشكلات التى تواجهه، والتعرف على جميع هذه الحالات يمكن الفرد من مضاعفة قدراته على التفكير، حيث يساعده على النظر للموضوع الواحد من خلال ست وجهات نظر مختلفة، ويمكن عرض هذه الحالات كالتالى:

---

(١) حسنى عبده مسعد أبو النصر: مرجع سبق ذكره، ص- ص٢١.
(٢) إمام عبد الفتاح إمام: مدخل إلى الفلسفة، دار الثقافة للنشر و التوزيع، ص- ص ٧٩- ٨٦.
(٣) حسن محمد خير الدين و آخرون: العلوم السلوكية، مكتبة عين شمس، ص- ص ٢٤٢- ٢٤٧.

١. التفكير موضوعيا Thinking Objectively: ويقوم بالإستقصاء المنطقى لكل الحقائق، والأشكال، والمعلومات الموضوعية المتاحة حول الموقف.

٢. التفكير نقديا Thinking Critically: ويستكشف المواقف بحذر، بحثاً عن كل مشكلة محتملة، أو قصور، أو نتيجة سلبية متعلقة بالموقف.

٣. التفكير إيجابياً Thinking Positively: وهو ينظر إلى الموقف من وجهة نظر إيجابية، ويبحث فقط عن الممكنات، والحلول، والفرص، والفوائد المنتظرة.

٤. التفكير إبداعياً Thinking Creatively: وهو يسلط الضوء على الحلول، والتجميعات، والأفكار الإبداعية والتى قد تحسن من موقف ما.

٥. التفكير حدسياً Thinking Intuitively: وهو يحاول أن يتآلف مع ردود الفعل الأعمق، والأحاسيس الداخلية، أولغة القلب، والتغيرات الطفيفة فى المشاعر، وأى إشارات أخرى من اللاوعى حيال موقف ما والتى هى المصدر الحيوى للإلهام.

٦. التفكير حول جميع الحالات Thinking About The Modes: وهو يراقب التفكير والأحاسيس حول موقف ما، وكيف يمكنها أن تؤثر، أو تغير، أو تحور طريقة تفكير الإنسان حيال موقف ما.[(١)]

وقد يطلق أحياناً على أنواع التفكير مصطلح "أدوات التفكير" "Tools of Thinking" على أساس أن كل نوع من أنواع التفكير هو فى نفس الوقت أداة يجب على الفرد أن يحسن إستخدامها إذا كان يرغب فى تحسين إستخدامه لقدراته العقلية، كما تختلف التصنيفات فى المسميات التى أطلقتها على الأنواع أو الأدوات المختلفة، فالتفكير المنطقى هو فى نفس الوقت تفكيراً عمودياً Vertical حيث أنه يتميز بوضوح المقدمات والنتائج الموثوق بها، وأحياناً يطلق عليه التفكير الروتينى Routine، ويمكن أن يطلق على التفكير الخيالى Fantasy اسم التفكير التأملى Ruminative، ويطلق على التفكير الإثباتى Affirmative اسم التفكير "الترابطى" Associative (حيث أنه يهدف إلى الربط بين المعارف المختلفة)، وهو ما إعتبره عدد من العلماء على درجة عالية الأهمية بالنسبة للمبدع، وذلك لأن "الإبداع" يعرف أحياناً على أنه (القدرة على رؤية العلاقات حيث لا يوجد أى منها)، وأضاف العلماء إلى هذه الأنواع "التفكير الإستنباطى" "Deductive" و(يبدأ بعرض المسلمات البديهية ثم

---

(1) Stine, Jean Marie: Double Your Brain Power (Increase Your Memory By Using All of Your Brain All The time), Prentice Hall Inc., New Jersey, United States of America, 1997, p.p. 198 - 199.

إستنتاج الجزئيات التى تطابقها)، وعلى العكس منه التفكير "الإستقرائى" "Inductive" وهو (ينتقل من الشواهد الجزئية إلى الأحكام الكلية)، وهناك التفكير "الإسقاطى" "Projective" الذى إعتمد عليه "فرويد" ورواد مدرسة "التحليل النفسى" "Psycho Analysis"، والتفكير "التنبؤى" "Predictive" الذى (يضع الإحتمالات المبنية على خبرات سابقة)، والتفكير "التجريبى" "Experimental" الذى (يبدأ بالفروض ثم يصمم التجارب المناسبة لإثباتها وتحقيقها)، وهناك التفكير "التحليلى" "Analytical" (الذى يحلل المواقف إلى عناصرها الأولية)، والتفكير "التركيبى أو البنائى" "Constructive" و(هو الذى يركب هذه العناصر فى كل جديد)، هذا بالإضافة إلى التفكير "التلفيقى" "Syncretism" (وهو الذى يتم من خلاله الجمع المصطنع بين المعارف للوصول إلى نتيجة معينة مرغوبة من البداية).

وبالنسبة للبحث الحالى فإن أهم التصنيفات بالنسبة لموضوعه هو التصنيف الذى يقسم التفكير إلى تقاربى أو إتفاقى Convergent وتباعدى أو إفتراقى Divergent وإلتفافى أو جانبى Lateral، والفرد يستطيع من خلال التفكير التقاربى أن يصل إلى إجابة واحدة مقبولة من خلال مجموعة من البيانات، وذلك عن طريق المنطق والتصنيف والقياس والتحليل والمقارنة مع الأهداف، أى أنه يشتمل على معظم التصنيفات السابقة، أما التفكير التباعدى فيتسم بالأفق الواسع وطرق النظر المختلفة إلى الأمور، ويكون الهدف الرئيسى فيه هو العثور على شئ جديد، أما التفكير الجانبى فيتسم بدرجة عالية من المرونة فى الإنتقال من إتجاه إلى آخر، ويرتبط الإبداع بكلٍ من مفهومى التفكير التباعدى والإلتفافى[١]، وعلى هذا يمكن تصنيف التفكير بالنسبة إلى هذا البحث إلى نوعين أساسيين هما التفكير المنطقى أو التقليدى والتفكير الإبداعى.

ويبدو الفارق الرئيسى بين نوعى التفكير التقليدى والإبداعى بشكل واضح فى طبيعة الإجابات التى يقدمها كلٍ منهما، فالتفكير التقليدى يقدم إجابة واحدة صحيحة أو خاطئة، وينظر إلى الأشياء على أنها بيضاء أو سوداء، وهو أيضاً منطقى وتقاربى، ويكون مثل الضوء البراق واضح وقوى إلا أن تركيزه لا يغطى إلا مساحة صغيرة، وعلى العكس منه يقدم التفكير الإبداعى العديد من الإجابات، والعديد من الرماديات، ويتصف بأنه على درجة عالية من التعبير والفكاهة والتعامل مع المتناقضات، كما أنه يكون مثل الضوء الغامر يغطى مساحة أكبر إلا انه لا يكون بنفس درجة التركيز عند نقطة معينة.[٢]

---

(١) وجيه محمود حجاج: مرجع سبق ذكره، ص- ص ٤١- ٤٨.
(٢) حسن محمد خير الدين و آخرون: مرجع سبق ذكره، ص- ص ٥٠٥- ٥٠٦.

عملية التفكير المنطقى:

Process of Logical Thinking:

يرتبط مفهوم التفكير المنطقى Logical Thinking لدى الكثير من الناس بالفلاسفة الإغريق، وعلم الرياضيات، وغيرها من القضايا المنطقية المعقدة، إلا أنه فى حقيقته يبتعد تماماً عن التعقيد، بل هو مهارة طبيعية يمارسها الإنسان، وحتى الأطفال تتوافر لديهم القدرة على إستخدام مهارات التفكير المنطقى، والذى يمكن تلخيصه فى أن حاصل جمع واحد زائد واحد يساوى إثنين، وهو يتمثل فى قيام الفرد بطرح الأسئلة ومحاولته أن يجد الإجابات لها، ودور التفكير هنا يتمثل فى ربط الحقائق معاً، أو عقد المقارنات بينها، حيث يقوم بجمع الحقائق عقلياً - حيث أنها ربما تكون مخزونة فى بنك المعلومات العقلى لديه- ويختار إحدى هذه الحقائق ويبدأ فى إلقاء الأسئلة حولها، ثم يبحث حوله فى العالم الخارجى أو فى داخل نفسه عن حقائق أخرى قد ترتبط بها، ويسأل نفسه عنها، ثم يقارنها مع الحقيقة الأولى، ولو إتفقت الحقيقتان معاً يحتفظ بهما، ولو لم تتفقا معاً يصرفهما.

والإنسان لا يستطيع أن يمنع نفسه من التفكير المنطقى، فالمخ مصمم لكى يعمل بهذه الطريقة فى كل لحظات حياته، كإستجابة لكل شئ يراه، أو يسمعه، أو يتذوقه، أو يفكر فيه، أو يشعر به، والإنسان فى تصرفه بهذه الطريقة لا يكون مدركاً حتى لقيامه بها، بينما يتمثل الجزء الصعب من هذه العملية فى تكوين الأحكام Judgments، والوصول إلى الإستنتاجات Deductions، وهذا هو ما يميز القدرات العقلية الناضجة عن غير الناضجة.(١)

- **مراحل عملية التفكير المنطقى:**
- **Stages of the Process of Logical Thinking:**

يمكن تلخيص مراحل العملية المنطقية للتفكير وحل المشكلات كالتالى :

١. <u>تحديد المشكلة Defining the Problem:</u> حيث يبدأ الفرد بالإعتراف بوجود مشكلة، ثم تحديدها تحديداً دقيقاً، وهذا التحديد هو الذى يمكنه من التعامل السليم معها.

٢. <u>إيجاد الحقائق Finding Facts:</u> والحقائق تساعد فى الوصول إلى الحلول السليمة، وإذا أهمل الفرد الوصول إلى الحقائق فقد تضيع جهوده كلها.

---

(1) Stine, Jean Marie: Op. Cit, p.p. 188-189.

٣. البحث عن الحلول الممكنة Searching for Possible solutions: ويعتمد التفكير المنطقي على الخبرات السابقة في تعامله مع المشكلات، وهو ما يحد من فرص ظهو ر الأفكار المبدعة.

٤. إختيار الحل وتقييم فاعليته Choosing & Testing the solution: وهنا تدرس جميع البدائل للوصول إلى أفضلها.(١)

- **محددات عملية التفكير المنطقى:**
- **Limitations of the Process of Logical Thinking:**

يتحدد الحل العقلاني أو المنطقي للمشكلات بمجموعة من المحددات من أهمها توفر المعلومات الدقيقة، فقد تعيق عوامل الزمن والتكلفة حيازة بيانات معينة، أما غيرها من المعلومات وبشكل خاص المتعلقة منها بأحداث مستقبلية - والتى يحتاجها المصمم فى عمله بشكل خاص- فهى لا تتوفر أساساً ويكون على المصمم هنا أن يتعامل مع المشكلة التصميمية من خلال قدرات التفكير الإبداعى وليس المنطقى.

وقد أطلق "دى بونو" على التفكير المنطقى اسم التفكير بنظام "نعم /لا"، حيث أنه يعتمد بشكل كبير على أداة الرفض "لا" فى فرزه للأفكار وتخلصه من الأفكار المرفوضة، وبالتالى يواجه هذا النوع من التفكير مجموعة من المشكلات التى تعوق تقديمه للأفكار الجيدة، ومن أهمها :

١. الحكم المتسرع Rapid Judgment: حيث يرتبط هذا النوع من التفكير بالإكتفاء بأول الحلول وروداً إلى ذهن المفكر، دون محاولة البحث عن إجابة أفضل.

٢. التسميات الثابتة Fixed Labels: فالفكرة التى تلتصق بها أداة الرفض "لا" تصبح مرفوضة ومستحيلة، وتمثل "لا" هنا سداً أمام طريق التفكير المرتبط بها.

٣. القطبية الحادة Extreme Polarity: بمعنى وجود هو ة سحيقة بين "نعم" و"لا" أو بين الفكرة المقبولة والفكرة المرفوضة، هذا على الرغم من إمكانية وجود العديد من التدرجات بينهما.

٤. الغرور Conceit: فمن أخطر عيوب التفكير التقليدى، بل وربما يكون من أخطر عيوب التفكير البشرى كله الغرور الذى ينتج عن آلية نعم/ لا، والذى قد يظهر فى شكل الصواب الأوحد Only True فينظر إليه على أنه الرأى الوحيد الممكن، وبالتالى تواجه أى

---

(١) حسن محمد خير الدين و آخرون: مرجع سبق ذكره، ص- ص ٢٤٨- ٢٥٠.

آراء أخرى بالرفض، بينما يكتفى الصواب المنطقى Logical True بتجاهل الآراء الأخرى المحتملة.

والإنسان يمكنه أن يقوم بتحسين قدراته على التفكير المنطقى من خلال مجموعة من الإجراءات تتمثل فى طرح التساؤلات حول الموضوع الذى يفكر فيه، وأن يجمع أكبر قدر ممكن من الحقائق حوله، وأن يعقد المقارنات من حيث العناصر المشتركة والمتباينة، وفى النهاية يتوصل إلى الإستنتاجات المنطقية المطلوبة.(١)

- **أخطاء التفكير المنطقى:**
- **Mistakes of Logical Thinking:**

إن التفكير المنطقى وعلى الرغم من معقوليته فى معظم الحالات، إلا أنه لا يخلومن بعض أوجه القصور، والتى تأتى كنتيجة مباشرة للطريقة التى يتعامل بها العقل مع المعلومات، وقد أوضح "دى بونو" خمس أخطاء أساسية للتفكير، وهى:

١. خطأ المونوريل Monorail Mistake: ويقصد به الإعتماد على مسار واحد فى التفكير أثناء عملية الإنتقال من فكرة إلى أخرى، حيث أن "المونوريل" هو (القطار المعلق على قضيب واحد).
٢. الخطأ الكمى Magnitude Mistake: والخطأ هنا لا يكون فى المفهوم ولكن فى التقدير الكمى، ويمتلئ تفكير الأطفال بالأخطاء الكمية، وتساهم الخبرة العملية فى المجال المطروق فى تلافى هذا الخطأ.
٣. خطأ سوء الملاءمة Misfit Mistake: ويحدث هذا الخطأ نتيجة التسرع فى إطلاق الأحكام دون الإعتماد على كافة المعلومات الممكنة، فتتكون لدى الفرد أفكار لا تتطابق مع الواقع أو مع حقيقة الأشياء.
٤. خطأ الغرور (حتماً ولا بد) Conceit Mistake: وهذا الخطأ قد لا يكون فى الفكرة ذاتها، ولكن الطريقة التى تفرض بها الفكرة ويوقف تطورها على أساس أنه ليس فى الإمكان أبدع مما كان، وبالتالى يغلق الباب فى وجه الأفكار البديلة.
٥. خطأ الصورة المنقوصة أو خطأ الإختيار Jigsaw or Selection Mistake: ويحدث نتيجة مراعاة جزء فقط من موقف معين، وإستخلاص النتائج من هذا الجزء وتطبيقها على الموقف كله، ويسمى بخطأ الإختيار لأنه يبنى على إنتقاء ما يدعم الرأى الذى يدافع عنه

---

(1) Stine, Jean Marie: Op. Cit., p.p. 198-190.

صاحبه دون النظر لأى جوانب أخرى من الصورة الكاملة، وأحياناً تتهم الإعلانات بأنها تقدم هذا الخطأ من خلال التركيز على الجوانب الإيجابية فقط فى المنتجات التى تقدمها.(١)

العملية الإبداعية للتفكير:

Creativity-Process of Thinking:

إرتبطت نظرة الكثيرين ممن بحثوا موضوع النشاط الإبداعي بالتأكيد على المنتج النهائىEnd Product للنشاط الإبداعى، إلا أن هذا المنتج بالضرورة يمر بعدد من المراحل الدينامية لخطوات التفكير، وهى التى أكسبت المنتج مواصفاته أكانت إبداعية أو غير إبداعية، وعندما يكون الناس أحكاماً جمالية على عمل فنى فإنهم فى هذا يناقشون العناصر داخل هذا العمل، والخامات المستخدمة فيه، والتصميم، والمعانى الكامنة وراءه، والطريقة التى تم من خلالها بناء العلاقات بين هذه العناصر كلها، وهم بهذه الطريقة يحكمون على ما يرونه الآن، وحتى إذا ما تحدثوا عن المراحل الفنية فإن هذا يتم بشكل سطحى ولا يؤثر على الحكم الجمالى على العمل، بينما يختلف الأمر بالنسبة للمبدع الفنان حيث ينصب إهتمامه بشكل أكبر على العملية التى من خلالها يمارس نشاطه، ويرى أن هذه العملية وما تعرض له خلالها أكثر أهمية من المنتج النهائى.(٢)

- **مراحل العملية الإبداعية:**

- **Stages of Creativity-Process:**

إن "التفكير الإبداعى" هو (عملية دينامية فى الزمن، كما أنه مظهر نفسى داخلى للنشاط الإبداعي الذى يتضمن اللحظات والآليات والديناميات النفسية، بدءاً من ولادة الفكرة أو صياغة الإفتراضات الأولية، وإنتهاءاً بتحقيق النتاج الإبداعي، ويدخل فى هذه العملية نشاطات التفكير والقدرة على نقل المعلومات وإيجاد العلاقات بين العناصر المعرفية، ويدخل فيها أيضاً دينامية الحياة العاطفية والإنفعالية والعوامل الشخصية)(٣)، وعلى الرغم من قيام العديد من العلماء بتقسيم العملية الإبداعية إلى مراحل متتابعة فيما أطلق عليه "التحليل الدينامى" "Dynamic Analysis" للعملية الإبداعية، إلا أنهم إعتبروا أن هذه المراحل يحدث بينها تفاعل دينامى، وهى ليست منفصلة ومستقلة بذاتها، بل إن العملية ليست

---

(١) إدوارد دى بونو: مرجع سبق ذكره، ص- ص ١٢٣- ١٢٧.

(2) Hastie, Reid: Op.cit, p. 189.

(٣) الكسندرو روشكا: مرجع سبق ذكره، ص- ص ٣٧- ٣٨.

بالضرورة خطية ولكنها دينامية، ويجب النظر إلى جزئياتها على أنها أحداث بداخل تلك العملية تؤثر وتتأثر بها، وعلى هذا فالعملية الإبداعية يجب النظر إليها على أنها تبدأ فى شكل كلى وتنتهى فى شكل كلى[1]، أى أنها عملية كلية أو "جشطالت" "Gestalt"، ووحدة العملية الإبداعية هى الوثبة Leap فالشاعر لا ينتقل فى عمله من بيت إلى بيت، ولكن من وثبة إلى وثبة، وكذلك المصمم أو الفنان ينتقل فى عمله الفنى من وثبة إلى أخرى[2]، وتعتبر الوثبة هى الوحدة الأولية للعمل الإبداعى، وهى الخلية الحية فى العمل التصميمى أو الفنى.[3]

وهذا هو المحور الذى قامت عليه المجموعة الثالثة من تعريفات الإبداع، والتى نظرت إلى النشاط الإبداعى على أنه عملية دينامية فى الزمن، وكان لها دورها الكبير فى كشف الكثير من الغموض حول الظاهرة الإبداعية، وعلى الرغم من إتفاق جميع العلماء على أن النشاط الإبداعى هو كغيره من أنشطة التفكير نشاطاً متضمناً أو داخلياً لا يمكن التعرف عليه إلا من خلال محاولة إستشفاف آثاره، إلا أن المراحل التى حددتها الدراسات المتعاقبة فى هذا الموضوع كان لها أبلغ الأثر فى إثراء مجال الدراسات الإبداعية. وقد قدم عدد من العلماء تصوراتهم لمراحل العملية الإبداعية، فمنهم من قسمها إلى مرحلتين رئيسيتين، وهما:

١. مرحلة التخيل Imaginative Phase: ويقوم فيها المبدع بتكوين أفكاره ويحاول إثبات الأفكار الجديدة، ويجعل شعاره فى هذه المرحلة هو التفكير بطريقة مختلفة، كما يطرح أسئلة من نوع (ماذا لو... ؟ ولماذا لا ... ؟).

٢. مرحلة التطبيق Practical Phase: وهى المرحلة التى يقوم فيها المبدع بتقييم أفكاره، ويكون شعار هذه المرحلة هو (فعل شئ ما)، وتكون الأسئلة التى يطرحها من نوع (هل الفكرة مجدية أم لا ؟ وهل يمكن تنفيذها عملياً؟).[4]

كما لجأت بعض المحاولات إلى إعتبار "مرحلة التخيل" هى مرحلة توليد الفكرة، أما "مرحلة التطبيق" فقد قسمت إلى ثلاث مراحل هى: (مرحلة التجربة المبدئية، وتحديد القابلية للتطبيق ثم مرحلة التطبيق النهائى) حيث يرى هذا النموذج أن عملية الإبداع لا تكتمل إلا إذا وضعت الفكرة موضع التطبيق وظهرت نتائجها وقيمتها [5]، وأضافت بعض المحاولات مراحل مثل "إكتشاف وتعريف المشكلة" ثم "تشخيص المشكلة" و"جمع الحقائق عن المشكلة" و"التحليل"

---

(١) محمد فرغلى فراج، سلوى الملا، عبد الستار إبراهيم: السلوك الإنسانى نظرة علمية، دار الكتب الجامعية، رقم إيداع ٤٨٦٤، ص ٣٧٥.

(٢) المرجع السابق، ص ٣٨٨.

(٣) مصطفى سويف: دراسات نفسية فى الإبداع و التلقى، مرجع سبق ذكره، ص ٢٠٤.

(٤) حسن محمد خير الدين و آخرون: مرجع سبق ذكره، ص- ص ٥٠٦- ٥٠٧.

(٥) محمد محمد عريشة: السلوك الإنسانى فى المنظمات، مطبعة الإسراء، القاهرة، ٢٠٠٠- ٢٠٠١، ص- ص ٤٢٣- ٤٢٤.

و"توليد بدائل الحلول"، وكذلك مراحل "التقييم" و"القرار" تليها "مراحل التطبيق" التى تتمثل فى "تنفيذ القرار" ثم "المتابعة" و"التقييم النهائى"(١)، وهناك دراسات أخرى أخذت مسلكاً مغايراً، وحددت مراحل العملية كالتالى:

١. إيجاد المشكلة أو الإحساس بها Problem Sensing: وفيها يختار الفرد مشكلة للعمل عليها ، أو يشعر بوجود هذه المشكلة، ويتشبع بالمشكلة التى تستثير تفكيره للعمل عليها.
٢. الإنغماس أو التحضير Immersion In The Problem: يركز الفرد فى هذه المرحلة على المشكلة، ويستدعى ويجمع المعلومات التى يشعر أنها على علاقة بها ، ويفكر فى إحتمالات الحلول ولكن دون تقييم هذه الإحتمالات.
٣. الإحتضان أو الحمل Incubation or Gestation: قد يترك الفرد هذه المشكلة أو يحاول أن يصرف التفكير عنها، ولكنها فى الحقيقة تكون محل عملياته العقلية اللاشعورية حتى تختمر المشكلة في ذهنه.
٤. الإستبصار أو التنوير أو البزوغ Insight or Illumination: وفيها تبزغ الأفكار مكتملة فجأة على هيئة ومضات Flashes، وغالباً ما يكون ذلك فى الأوقات التى لا يتوقع هبوطها، كأوقات الأكل أو النوم أو المشى، ويؤكد العلماء على أهمية هذه المرحلة، ويوصى الكثير منهم بضرورة الإسراع بتسجيل الأفكار لأن العقل الواعى قد ينساها فى غمار النشاطات الأخرى.
٥. التحقيق والتطبيق Verification and Application: ويسعى الفرد فى هذه المرحلة لأن يثبت قابلية فكرته للتطبيق العملى وقدرتها على حل المشكلة، وبعد ذلك يقوم بمحاولة تطبيقها من خلال المعالجات المناسبة للمجال الإبداعى. (٢)

- **دراسة جراهام والاس:**
- **Study of G. Wallas:**

قدمها جراهام والاس فى عشرينيات القرن العشرين، وحدد فيها أربعة مراحل فقط للعملية الإبداعية، وهى :

١. التهيؤ والإستعداد، وأحياناً يطلق عليها الإعداد والتحضير
٢. الإختمار أو الحضانة، كما يطلق عليها البزوغ أو التفريخ
٣. الإلهام، ويطلق عليها الإستبصار أو الحدس

---

(١) حسن محمد خير الدين و آخرون: مرجع سبق ذكره، ص- ص ٤١٥- ٤١٩.
(2) Stoner, James A. F.: Management (Second Edition), Prentice-Hall, p. 424.

٤. التحقق أو التحقيق.

وقد إختلفت آراء العلماء حول هذا التقسيم، ولم تلق بعض المراحل إستحساناً من بعض العلماء، وبشكل خاص مرحلة البزوغ، أما مرحلة الإستبصار فقد كانت عرضة للنقاش والجدل، ولم تعارض كلاً من مرحلتى التحضير والتحقق، وفيما يلى عرض مفصل للمراحل التى وضعها "والاس" للعملية الإبداعية:

١. التهيؤ والاستعداد / الإعداد والتحضير Immersion / Preparation:

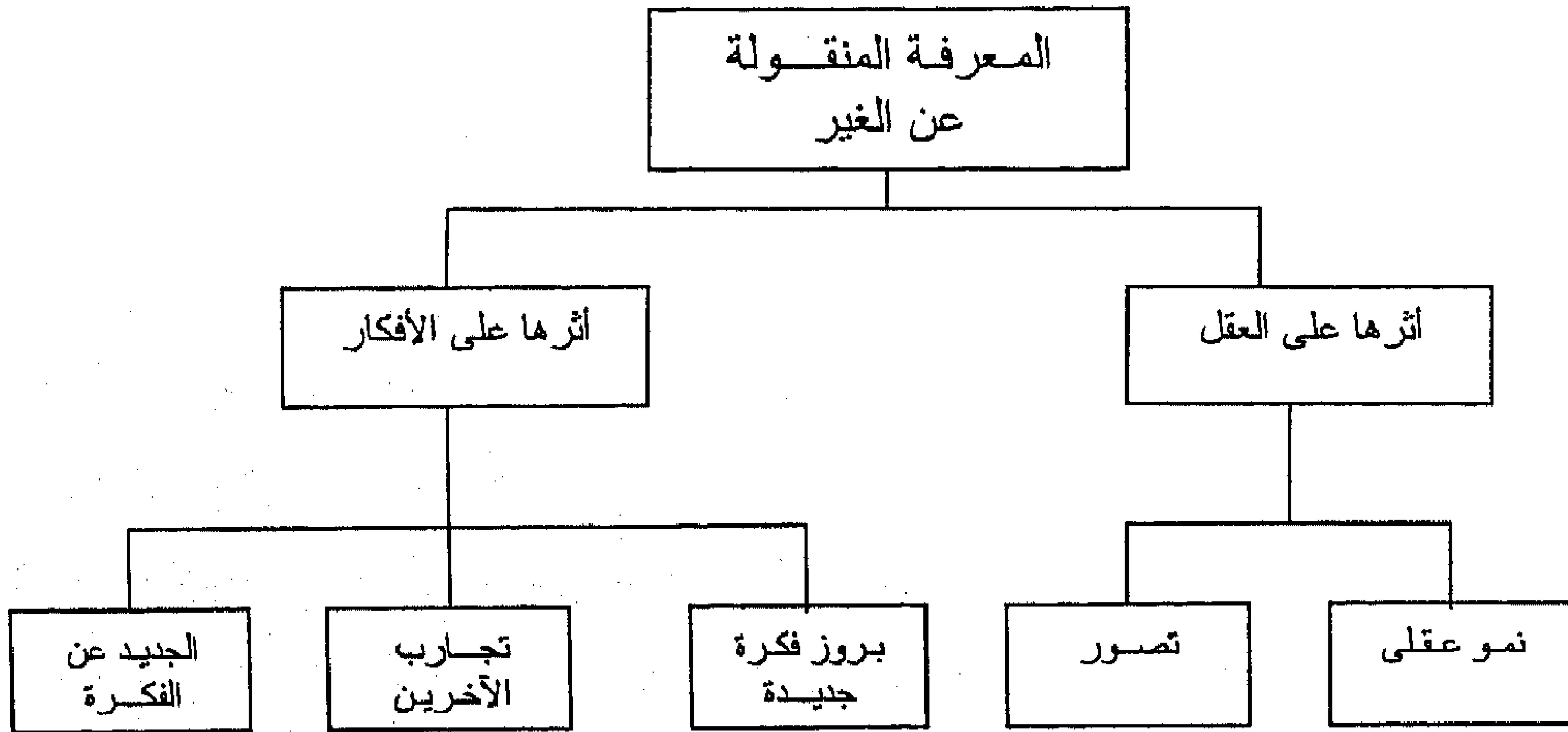
هذه المرحلة على درجة عالية الأهمية بالنسبة للعملية الإبداعية، لذا فقد إتفق عليها العلماء بإستثناء "شتاين" "M. Stein" الذى إعتبرها طوراً تحضيرياً وليس مرحلة فى حد ذاتها، حيث رأى أن أى فعل إبداعى لابد وأن يحظى بفترة من التحضير الواعى، وهذا التحضير إما أن يكون عاماً يتعلق بالتخصص الذى تنتمى إليه المشكلة، أو خاصاً يتعلق بالمشكلة نفسها[١]، ويتجه المبدع هنا إلى الإطلاع والملاحظة وذلك فى أسلوب منظم يتم بإيحاء من قوة الفكرة الأولى وسيطرتها عليه، وتعتبر أشد المخاطر فى هذه المرحلة هى المخاطر المتعلقة بسيطرة الخبرات السابقة على أفكار المبدع فيأتى عمله متأثراً بتلك الخبرات، ولمواجهة هذه المشكلة يجب على المبدع فى هذه المرحلة الموازنة بين إستيعابه لأكبر قدر من المعلومات فى مجال تخصصه وبين قدرته على الإبداع الأصيل، وقد قدم علماء النفس عدداً من الحلول لهذه المشكلة كأن يبدأ المبدع بإعداد نفسه من خلال الإطلاع على الأعمال الأخرى فى نفس تخصصه، مع الإحتفاظ بقدرته على التخلص من سيطرة هذه المعارف على تفكيره ليسمح بالنمو الحر لأفكاره، ولا يسارع بالعمل بمجرد إنتهائه من الإطلاع، ولكن يعطى ذهنه فترة راحة من التفكير فى المشكلة موضوع الإبداع، ومن الممكن أن يشغل نفسه بأى نشاط حركى أو يستلقى للراحة، وهو مايطلق عليه ظاهرة "التحول الفكرى" "Switch of Thought" (وتعنى أن الحل الإبداعى لايأتى إلا بإبتعاد الذهن عن التركيز المستمر فى المشكلة). [٢]

ومرحلة الإعداد والتحضير هى المرحلة التى يسعى فيها المبدع إلى الحصول على المعرفة اللازمة له أثناء نشاطه الإبداعى، وحيث أن "المعرفة" "Knowledge" (تمثل القدرة على إدراك أشكال متنوعة من البيانات وفهمها وهضمها)، فقد توصل العلماء إلى أن هناك نوعين من المعرفة يحتاجهما المفكر، وهما المعرفة النقلية والمعرفة التجريبية Experimental، وتمثل "المعرفة النقلية" "Transferred Knowledge" (إدراك وتحصيل المعارف من

---

(١) الكسندرو روشكا: مرجع سبق ذكره، ص- ص ٣٨- ٣٩.
(٢) محمد فرغلى فراج و آخران: مرجع سبق ذكره، ص- ص ٣٧٨- ٣٨٠.

الغير)، فالمفكر ينقل هذه المعارف عن غيره دون أن يساهم هو فى إيجادها، وهى ضرورية للمبدع وتعتبر أحد أهم مصادر مخزونه الفكرى، كما تمكنه أيضاً من التعرف على وجهات النظر المختلفة وبالتالى ترفع من درجة المرونة الفكرية Intellectual Flexibility الضرورية لإبداعه، ويحصل المبدع على المعرفة النقلية خلال مرحلة التحضير والإستعداد، ويضمها للمعارف التى جمعها خلال خبراته الحياتية السابقة ليحصل على الإطار الفكرى Framework اللازم لعمليته الإبداعية، ويوضح الشكل (١- ١- ١) توضيحاً لأثر المعرفة المنقولة على العقل وعلى الأفكار.



شكل (١-١-١) أثر المعرفة النقلية على العقل وعلى الأفكار(١)

أما المعرفة التجريبية فهى تحمل نوعين من المعانى: (الأول يشير إلى التذكر والتقويم عن طرق إستدعاء المعلومات المخزنة وتشغيلها للوصول إلى الأحكام والقرارات، والثانى يشير إلى الخبرة والتجربة)، وترجع أهمية المعرفة التجريبية بالنسبة للعملية الإبداعية فى أنها تمكن المبدع من الإستفادة من المعارف التى جمعها فى مرحلة المعرفة النقلية وتحويلها إلى واقع عملى، فتؤدى إلى زيادة القدرة الإبداعية لديه، كما أنها تزيد من ثقة المبدع بنفسه وهو ما يعطيه قدراً أكبر من الإستقلالية فى التفكير وبالتالى درجة أعلى من الأصالة.(٢)

---

(١) المرجع السابق، ص ١٦.
(٢) وجيه محمود حجاج: مرجع سبق ذكره، ص ٢٩.

وبالنسبة لنوعية المعارف والمعلومات التى يحتاج الفرد أن يجمعها فى هذه المرحلة فقد حظت أيضاً بإهتمام العلماء، وقد ميز "جيلفورد" بين أربعة أنواع من المعلومات، وهى: الأشكال والرموز والمعانى والسلوك، وعرضها كالتالى :

أ- معلومات الأشكال Forms: وتعنى المعلومات العيانية أو الحسية أو الإدراكية، ويرتبط الإنتاج الفنى للرسام والمصور والنحات والمصمم بالمعلومات الإدراكية البصرية Visual Perceptional Information، ويرتبط إنتاج الموسيقى بالمعلومات الإدراكية السمعية Audio ...، أما الراقص والممثل فيرتبط إنتاجهما بالمعلومات الحركية الحسية... Motion.

ب- معلومات الرموز Symbols: وترتبط إرتباطاً شديداً بالرياضيات والمنطق والإشارات الإتفاقية فى الكيمياء وغيرها من العلوم، ويندر إرتباطها بالمجالات الفنية.

ت- معلومات المعانى Meanings: وترتبط بالكلمات وأساليب الإتصال اللفظى، وتدخل فى مجال العلوم والقضاء والمحاماة، وترتبط بالتدريس والكتابة الأدبية.

ث- معلومات السلوك Behavior: وترتبط بالمجالات التى لها صلة بالغير، كالحقلين الإجتماعى والسياسى، كما ترتبط بمن يمتلكون القدرة على فهم الآخرين وحل مشكلاتهم، وأيضاً القدرة على الإقناع، كالسياسى ورجل الدولة والطبيب النفسى والأخصائى الإجتماعى، كما ترتبط ببعض المجالات الفنية كالرواية والقصة والدراما النفسية والتمثيل والتصوير والرسم الكاريكاتيرى والنحت.

كما أشار "جيلفورد" إلى أن الكثير من الفنانين يعالجون موضوعاتهم بأكثر من نوع من أنواع المعانى أثناء محاولاتهم للوصول إلى النتاج الإبداعى، فهم أولاً يدركون موضوعاتهم على هيئة معانى، ثم تحول إلى أشكال، وقد يتم التعبير عن هذه المعانى من خلال إستخدام الرموز، كما قد يعبر من خلالها عن معلومات سلوكية إستمدها من مجتمعه، ولكى يكون النتاج إبداعياً فيجب على المعلومات أن تتحقق عبر الترابطات الجديدة، أو على هيئة أشكال جديدة.(١)

وتمثل مرحلة التحضير فى المجال الفنى المرحلة التى يقوم فيها الفنان بالدراسات والرسوم التمهيدية، بالإضافة إلى ملاحظاته وقراءاته، وهذه المرحلة على درجة كبيرة من الأهمية إلى حد أن الفنان "بابلو بيكاسو" قد أقام معرضاً فى باريس عام ١٩٣٧ للوحته "جرنيكا" وعرض إلى جوارها دراساته التمهيدية للوحته.(٢)

---

(١) ألكسندرو روشكا: مرجع سبق ذكره، ص-ص ١١٨- ١١٩.
(٢) جمعة حسين عبد الجواد: محاضرات فى الفنون التشكيلية، دار الوثائق الجامعية، ٢٠٠١- ٢٠٠٢، ص ٢٨.

٢. الإختمـار أو الحضـانة – البـزوغ أو التفـريخ / Incubation / Gestation / Illumination:

إختلف العلماء فى أهمية هذه المرحلة ونظر إليها "جيلفورد" على أنها شرط Condition أكثر منها مرحلة أو شكل من أشكال النشاط (١)، وهى المرحلة التى تطفو فيها الفكرة الإبداعية من حين لآخر على الذهن، ويشعر المبدع بإقترابه من غايته، ويعانى فى هذه الفترة من أقصى درجات القلق والتوتر خلال العملية كلها، ويشعر بحالة من الحيرة والإضطراب وعدم الإستقرار النفسى، خاصة إذا ما كان مجال الإبداع مجالاً فنياً يملك على الفنان عقله ويشغل وقته وكل حياته، وهو ما وفق الفنان الهو لندى "فنسنت فان جوخ" "V. Van Gogh" فى التعبير عنه بوصفه لحالة الفنان فى هذه المرحلة بأنه (يتحول إلى شخص يتآكل قلبه بفعل الظمأ الشديد إلى العمل الذى لا يستطيع أن يقوم به فعلاً، لأن من المستحيل عليه أن يتحرك وهو سجين شئ ما).(٢)

ويلجأ المبدع خلال هذه المرحلة إلى نوع من العزلة Isolation التى ينظر إليها بعض العلماء على أنها ذات دور رئيسى فى العملية الإبداعية، وبالطبع هم يفرقون بينها وبين تلك العزلة المرضية التى تنشأ عن الإغتراب والإكتئاب النفسى والإضطراب، أو التى تفرضها ظروف فسيولوجية كعزلة الأعمى أو الأصم عن المجتمع من حوله، بل إنهم يؤكدون على أن العمل الإبداعى بشكل عام يتطلب نوعاً من العزلة والإنكباب على العمل، وعلى الرغم من أن هذه العزلة ليست مفروضة على المبدع إلا أنها على درجة كبيرة من الأهمية بالنسبة لنشاطه الإبداعى، كما أنها أيضاً أحد أسباب نجاحه، وقد أكد "موستاكاس" "Moustakas" على أهمية هذه العزلة عندما إعتبر أن الإنسان خاصة المبدع يجد أن الوحدة ضرورية بالنسبة له، لأنه يجد فى الوحدة تحقيقاً لحاجاته الداخلية يعثر من خلالها على الكثير من المعانى، ويدرك أنماطاً جديدة لتحقيق عاداته القديمة، كما يصل إلى أساليب من التفكير والسلوك لم يتعود عليها من قبل، وعلى الرغم من أن هذه العزلة قد تتسبب أحياناً فى بعض المشكلات النفسية للمبدع إلا أن حسن إدارة الميدع لعزلته يساعده على إستثمارها على النحو الأكمل، وأن يسعى ألا تستمر العزلة إلى الحد الذى يفقد فيه إتصاله بالعالم الخارجى، ويجب على المبدع أن يراعى هذا جيداً، وأن يحاول أن يدير عزلته الإبداعية بشكل سليم يتفق مع طبيعته

(١) الكسندرو روشكا: مرجع سبق ذكره، ص- ص٣٩- ٤٠.
(٢) محمد على فراج و آخران: مرجع سبق ذكره، ص- ص٣٨١- ٣٨٢.

النفسية[1]، والمبدع من خلال هذه العزلة يسعى لتهيئة الجو المناسب لإستقبال الفيض الإبداعى، وهو لا يستطيع أن يتحكم فى الفترة الزمنية التى يستغرقها فى هذه المرحلة، وهى فترة قد تطول أو تقصر فقد يأتى الحل فى لحظات أو أيام أو سنوات طويلة تنتهى بالظهور المفاجئ وغير المنتظر للحل.

٣. الإلهام / الإستبصار / الحدس Inspiration / Insight / Intuition:

وتشير هذه المرحلة إلى الوصول إلى ذروة العملية الإبداعية، وهى المرحلة التى يتضح فيها الغموض ويتأكد ما كان مبهماً، فتظهر الفكرة الإبداعية بشكل مفاجئ وكأنها قد صيغت تلقائياً دون تخطيط، وذلك فى الوقت الذى قد يكون الفرد فيه مستغرقاً فى نشاطات بعيدة تماماً ربما تكون من نشاطات حياته اليومية[٢]، وهذا هو السبب فى الربط الذى قام به العلماء بين هذه المرحلة وبين مفهوم "الحدس" "Intuition" لدى مدرسة "الجشطالت" (والذى يمثل الإدراك المباشر لموضوع محل تفكير، أو تلك الأفكار التى تأتى على غير إنتظار).[٣]

ويستخدم مفهوم "الإلهام" "Inspiration" أو "الإستبصار" "Insight" (للدلالة على إطلاق للتوتر العقلى يحدث من وقت لآخر)، وقد أرجعته "هاردنج" "Harding" إلى عامل مجهول يتصادف الإلتقاء به، ويؤثر فى عقل المبدع فى تلك اللحظة المعينة التى يتجه فيها نحوه، وعلى الرغم من أنه قد يهبط على أى إنسان إلا أنه لا يتجلى فى أعلى درجاته إلا عند المبدع[٤]، فالمناشط العقلية - التى عجزت عن إحراز التعبير المباشر عن ما يعتمل فى العقل- تولد حالة من التوتر الذى قد ينطلق فجأة أو بطريق الصدفة فيأخذ هذا التعبير شكل الإلهام.[٥]

وقد أعزى الكثير من العلماء هذا الظهور المفاجئ للأفكار إلى ظاهرة الكف Inhibition المستمر للنشاط العقلى، والذى يتشابه مع الكف الحركى الذى يصيب اليدين بعد القيام بمجهود عضلى روتينى مستمر فى إتجاه واحد، فتتوقف اليد عن العمل لا إرادياً، وبالشكل نفسه فإن العقل إذا إستمر فى التفكير فى موضوع معين وإجهاد الذهن فيه، ربما يتعرض لنوع من التوقف اللا إرادى قد يعوق ظهور الفكرة، لذا فقد إشترط العلماء التخلص من الكف لحدوث الإلهام، ولكل مبدع طريقته التى يتخلص بها من الكف وهناك الكثير من النوادر التى تتعلق بطرق المبدعين فى التعامل مع هذا الموضوع، كإعتياد "شيلر" أن يملأ درج مكتبه بالتفاح

---

(١) عبد الستار إبراهيم: الحكمة الضائعة (الإبداع و الإضطراب النفسى و المجتمع)، عالم المعرفة، الكويت، ٢٠٠٢، ص-ص١٤٠- ١٤٢.
(٢) الكسندرو روشكا: مرجع سبق ذكره، ص٤٠.
(٣) وجيه محمود حجاج: مرجع سبق ذكره، ص٧٠.
(٤) هيربرت ريد: مرجع سبق ذكره، ص ١٥٥.
(٥) محمد فتحى: سر النهوض و التقدم لماذا لا يبدع المصريون؟، سلسلة العلم و الحياة، الهيئة المصرية العامة للكتاب، ١٩٩٩، ص ١٥٦.

المعطوب، و"بروست" كان يعمل فى حجرة مبطنة بالفلين، و"موتسارت" كان يقوم بمجموعة من التمارين الرياضية، بينما "بودلير" كان يتعاطى الحشيش إذا أراد أن يكتب، و"كانط" إعتاد أن يكتب على سريره ملفوفاً بالأغطية، و"طه حسين" كان يستخدم السجائر كملهم له، أما "توفيق الحكيم" فقد إعتبر الجلوس على القهو ة مصدراً للإلهام.[1]

وقد أكد كل من "وودورث" "R. S. Woodworth" و"شلوسبرج" "R. S .Schlosberg" على أن الإلهام يوفر للمبدع حالة من الحرية من أجل إعادة النظر فى المشكلة من وجهات نظر مختلفة[2]، وإهتم علماء الجمال أيضاً بالإلهام، وإعتبروه محوراً للعمليات الإبداعية والجمالية، كما إعتبروا أن خلوها منه يحولها إلى جوانب ميكانيكية رتيبة لاحياة فيها [3]، وهو ما حدا بالفنان الإيطالى "ليوناردودا فنشى" "Leonardo Da Vinci" أن ينصح المصورين فى كتابه نظرية التصوير بالتوقف لتأمل الآثار والبقع المنتشرة على جدار أو حائط أو فى رماد النيران أو فى السحب والأوحال ...، وإعتبر أنها توقظ عبقرية الصور وتجعلها تتفتح على حلول وتصورات جديدة، ورأى "دافنشى" أن عبقرية المصور تتفتح عند تأمل الأشياء المختلطة والمتداخلة وتخرج منها بإلهامات حول حلول أو إبتكارات جديدة.[4]

٤. التحقيق / التحقق / التطبيق Verification & Application:

تدخل العملية الإبداعية بهذه المرحلة طورها النهائى، فالمادة الخام للفكرة الابداعية قد تم وضعها خلال مرحلة الإلهام فى صياغة محددة المعالم نسبياً، أما تحول هذه المادة إلى شكل متكامل ونهائى فيتم فى مرحلة التحقيق[5]، وعلى الرغم من أن الإستبصار يمثل مرحلة الذروة بالنسبة للعملية الإبداعية، إلا أن النتاج لا يكون مقبولاً إلا إذا مر بمرحلة التحقيق، ويختلف طابع التحقيق فى الإبداع الفنى عن الإبداع العلمى أو التقنى، حيث أن التقييم فى الإبداع الفنى أكثر ذاتية ويكون مرتبط بالشكل والقبول والإستحسان من المتلقى.[6]

وكل ما يفعله المبدع فى هذه المرحلة هو إحكام الروابط بين العلاقات، وتهذيب هذه العلاقات لتظهر متوافقة ومتحدة مع بعضها ومع الفكرة الفنية، وتدخل فى هذه المرحلة المهارات التى تتطلبها المجالات الفنية المختلفة، وتعتمد هذه المرحلة بشكل أساسى على شخصية الفنان وعلى الحالة النفسية التى تسيطر عليه أثناء إبداعه للعمل الفنى، وكذلك تعتمد على أسلوبه

---

(١) محمد فرغلى فراج و آخران: مرجع سبق ذكره، ص- ص ٣٨٣- ٣٨٥.
(٢) ألكسندرو روشكا: مرجع سبق ذكره، ص- ص ٤٠-٤١.
(٣) جمعة حسين عبد الجواد: مرجع سبق ذكره، ص- ص٢٩- ٣٠.
(٤) ليوناردو دافنشى: نظرية التصوير، ترجمة: عادل السيوى، الهيئة المصرية العامة للكتاب، ١٩٩٩، ص١٠٧.
(٥) محمد فرغلى فراج و آخران: مرجع سبق ذكره، ص ٣٨٦.
(٦) ألكسندرو روشكا: مرجع سبق ذكره، ص- ص٤٢- ٤٣.

الفنى المميز[١]، وقد يستغرق العمل الإبداعى سنوات طويلة من مرحلة الإلهام إلى مرحلة التحقيق الفعلى، مثل "داروين" الذى إستغرق أعواماً طويلة قبل أن يجرؤ على تقديم أبحاثه للناس، وأمضى كل هذه الفترة وهو يعدل ويغير فى إلهاماته.[٢]

- **العوامل التى تؤثر على مسار العملية الإبداعية:**
- **Factors that affect the pace of the Process of Creativity:**

لا يسير المبدع أثناء عملية الإبداع فى مسار تفكير محدد بل إن "رودلف آرنهايم" "R. Arnheim" قد شبه حركة المبدع أثناء نشاطه الإبداعى بأنها تكون أقرب إلى الحركة اللولبيةSpiral Movement أو إنقباضات وإنبساطات بعض أعضاء الجسم، ولكنها فى الوقت نفسه تكون محكومة بمدى معين لا يمكن لها أن تتجاوزه، وهذا المدى يحدده التوتر النفسى Tension لدى المبدع - وهو التوتر الذى يدفع حركة المبدع إلى محاولة التخلص منه وما أن ينتهى تتوقف حركة المبدع، إلى أن ينشأ لديه توتر جديد فيبدأ العمل من جديد- وهو مثل الكف التراكمى عند بذل الجهد أو الإستغراق فى عمل من الأعمال لفترة معينة، حيث يفقد الفرد القدرة على العمل مؤقتاً، إلى أن تزول آثار هذا الكف ثم يواصل الفرد عمله.[٣]

قد تحدث فى أى عملية خلق فنى مجموعة من المصادفات أو الحوادث، كإنزلاق الفرشاة أو سقوط بقعة حبر أو ظهور ملمس غريب لم يكن مقصوداً، وكل من هذه الحوادث يمكنها أن تعتبر نقطة بداية جديدة لحل مختلف كلياً، ويجب على الفنان المبدع أن يمتلك القدرة على إستغلال ما تسمى بالمصادفات السعيدة Happy Accidents، والتى أحياناً ينظر إليها على أنها محاولات من اللاوعى للتعبير عن نفسه، ويستخدمها المبدع كأساسات لتعديلات عمله، وهو ما قد يدفعه إلى إعادة تغيير عمله أكثر من مرة، وغالباً ما تكون النتيجة منتجاً نهائياً أفضل من الفكرة الأولية التى قصدها[٤]، ويربط بعض العلماء بين هذه الحوادث وبين مفهوم رجع الصدى أو العائد فى المجال الفنى، وهو أحد المفاهيم التى إرتبطت بالعملية الإبداعية وله أكبر الأثر على الطريقة التى تسير بها العملية الإبداعية عبر المراحل المختلفة، كما

---

(١) جمعة حسين عبد الجواد: مرجع سبق ذكره، ص ٣١.
(٢) محمد فرغلى فراج و آخران: مرجع سبق ذكره، ص ٣٨٧.
(٣) مصرى عبد الحميد حنورة: الأسس النفسية للإبداع الفنى (فى الشعر المسرحى)، الهيئة المصرية العامة للكتاب، ١٩٨٦، ص- ص٣٠- ٣١.
(4) Hastie, Reid: Op.cit, p.p. 192-193.

يرتبط مسار العملية الإبداعية بمفهو م آخر هو اللحظات الحرجة التى يواجهها المبدع، وتؤثر على نشاطه وتوجهه أثناء العملية، ويمكن التعرف على هذين العاملين كالتالى:

١. رجع الصدى العائد / التغذية المرجعية Feedback: يصعب تصور أن العملية الإبداعية تسير وفقاً لنظام محكم ينقلها من مرحلة إلى أخرى بطريقة أو توماتيكية، وعلى الرغم من قيام العلماء بوضع النماذج التى قسمت العملية الإبداعية إلى مراحل إتفق العلماء على بعضها وإختلفوا على البعض الآخر، إلا أن أياً منهم لم يستطع أن يؤكد على أن العملية الإبداعية تتبع مساراً محدداً فى تحركها، أو أنها تنتهج مساراً خطياً واضحاً وفقاً لتتابع محدد، وعلى العكس من هذا فقد أكد العديد من العلماء أن العملية الإبداعية تمتلئ بالعديد من الوثبات Leaps التى تنتقل بها عبر المراحل بعيداً عن التتابع الزمنى المتعارف عليه، يتضح هذا من خلال التقسيم الذى يقدم نوعين من النشاط السيكولوجى يقوم بهما المبدع أثناء نشاطه الإبداعى، الأول نشاط إنتاجى Productive Activity ينتج فيه الأفكار بصورة متلاحقة وربما يعانى من عدم القدرة على ملاحقتها، أما النشاط الثانى فهو إستقبالى Receptive يتوقف فيه عن الإنتاج ويستقبل المعانى والصور التى أنتجها منذ قليل، وهو ما يطلق عليه "العائد".

والمبدع فى إستقباله لهذا العائد يسير فى إتجاه محدد هو التوسيع التدريجى لحدود العائد، فهو يستقبل الأجزاء الأخيرة التى أنتجها فى اللحظات الأخيرة، ثم يعود لإستقبالها ومعها أجزاء زائدة سبقتها فى الإنتاج بفترة بسيطة ...، وبعد كل جولة من جولات التلقى يحاول أن يعود للقيام بدور المنتج، وفى الغالب يخفق فى ذلك فيظل يقوم بجولات التلقى إلى أن يعود فجأة إلى دور المنتج من جديد، فكل إسكتش يرسمه المصور يقف أمامه فيتحول بالنسبة له إلى عائد يستقبله المصور وتتشكل من التفاعل بينهما الخطوة التالية التى لا تلبث أن تتبلور فى إسكتش جديد ...، وهكذا حتى تكتمل عملية الإبداع الفنى.(١)

٢. اللحظات الحرجة Critical Moments: حاول بعض العلماء وصف الحالة التى يكون عليها الفنان حال قيامه بنشاطه الإبداعى، وإستخدموا فى هذا مصطلحات كالإنغماس فى العمل والإستسلام والإستعداد للمخاطرة ...، والتى إستخدمت فى كثير من الأحيان كمرادفات للفعل الإبداعى فى مجال الفن.

والفنان عندما يكون منشغلاً فى نشاطه الفنى، يتعامل مع خامات مختلفة يسعى من خلالها أن يعبر عن فكرته فى شكل موضوع فنى، وهو فى هذا يتلقى نوعاً من الإشباع Gratification

---

(١) مصطفى سويف: دراسات نفسية فى الإبداع و التلقى، مرجع سبق ذكره، ص-ص ١٩٨- ٢٠٠.

الذى يشعره بأن الأمر يستحق الوقت والمجهود، وتمثل الخبرة التى يحصل عليها الفنان من خلال العمل جائزته التى يشعر من خلالها بحالة من الرضاء النفسى، حتى فى حالة أن يكون المنتج النهائى ليس مرتفعاً فى القيمة بالمعايير التقنية والفنية، ويمتلئ تاريخ الفن القديم والحديث بأمثلة لفنانين كانت مشاعرهم تجاه أعمالهم الفنية قوية جداً، كما أبدوا عدم إهتمامهم بالقيمة التسويقية أو البيعية لمنتجاتهم- وإن كان هذا يصعب تطبيقه على مجال التصميم بشكل عام، وعلى تصميم الإعلان الذى يقوم أساساً على التسويق بشكل خاص- وقد تسببت هذه المشاعر لدى عدد من الفنانين أن لجأ الكثير منهم لوظائف بعيدة عن مجال الإبداع الفنى لكى توفر لهم الدعم المادى، وحتى يستطيعوا الإستمرار فى إنتاج أعمالهم الفنية التى ليس لها أسواق، بل وحتى تلك التى ليس من المتوقع أن يكون لها أسواق أبداً.(١)

والمبدع خلال قيامه بنشاطه الفنى لا تكون مشاعره تجاه عمله على هذه الحالة المرتفعة طوال الوقت، بل إنه كثيراً ما يمر بحالات نفسية مرهقة له عصبياً وبدنياً، وهى اللحظات التى يطلق عليها "اللحظات الحرجة" فى عملية الإبداع الفنى، وهذا المفهوم وضعه الدكتورانماينى "Miny" ونوردبيك "Nordpick"، وقصدا به: (تلك اللحظات التى قد يواجهها المفكر ويعانيها، ويكون لها تأثير حاسم فى نمو العمل وتطوير الفكرة أو تنفيذها سواء بالحمية والإندفاع نحو إنجاز العمل أو بالخمود وفقدان الهمة والحماس)، وهذه اللحظات إما أن تكون إيجابية أو سلبية، وهى إذا كانت إيجابية يشعر المبدع معها أنه مندفع إندفاعاً شديداً نحو العمل، ويساعده على هذا وضوح الفكرة وتبلور معالمها بعد مرحلة التحضير، كذلك النمو المعرفى Growth of Knowledge وظهور الأفكار الجديدة من خلال إهتمام المبدع بجمع المعلومات والمعارف المختلفة حول مجال النشاط الإبداعى، وتعمل هذه المعلومات على إثراء العمل وتنميته، وبزيادة النمو المعرفى تزيد إحتماليات النجاح فى تحقيق الفكرة وتنفيذها وبالتالى يزيد إندفاع المبدع نحو العمل الذى أصبح على درجة أكبر من التبلور ووضوح المعالم.

أما فى حالة أن تأتى اللحظات الحرجة سلبية فيشعر المبدع بالركود وفتور الهمة وهبوط مستوى الإنجاز لديه، ويساعد على هذا معاناته من ركود نسبى فى المعرفة، كذلك الفشل فى تحديد مجال الإهتمام الذى ينبغى عليه أن يثريه بالمعارف المتنوعة، كما أن التقيد والتصلب والتركيز على جوانب معينة من المشكلة يؤدى إلى خلق نوع من الإحباط العقلى والفتور، وهذا يؤدى إلى عدم تبلور المشكلة أو تبلورها مع العجز عن معالجتها بطريقة ملائمة،

(1) Hastie, Reid: Op.cit, p.p. 188- 189.

يضاف إلى هذه العوامل العجز عن الإدراك الواضح للعناصر الأولية الأساسية للفكرة الجديدة، فالإهتمام المسبق هو السبب الأساسى لظهور الإلهام، وبدونه لا تظهر الأفكار الجديدة، ويؤدى العجز عن التقييم وربط الحقائق معاً والحكم عليها من حيث الملاءمة أو عدم الملاءمة إلى العجز عن التنفيذ العملى أو نشر الفكرة، ويجب أن يتنبه المبدع إلى حاجته لبعض الخبرات الفنية التقنية التى تتطلبها معالجة الأفكار الإبداعية.

أما من ناحية الصحة العقلية والجسمانية فتتشابه النتائج للحظات الحرجة الإيجابية والسلبية من حيث تأثيرهما على صحة الفرد، وقد أكدت النتائج أن حياة المبدعين تتعرض للكثير من الإضطرابات النفسية والإجتماعية أثناء فترات الإستغراق فى العمل أو كنتيجة لهذا الإستغراق، ومن هذه الإضطرابات صعوبات النوم والأرق والسرحان والمتاعب البدنية ...، وقد أصيبت مجموعة ضخمة من العباقرة والمبدعين من أمثال "كوبرنيكس" و"بودلير" و"فاراداى" و"كانط" و"نيوتن" بالعصاب والأمراض العقلية بعد إنتهائهم من أعمالهم الإبداعية.[1]

- تحسين قدرات التفكير الإبداعى:
- **Improving Capabilities of Creative Thinking:**

إهتم أستاذ علم النفس بجامعة ييل "روجر شانك" "R. Schank" بمحاولة التوصل إلى أفضل طريقة يمكن للإنسان من خلالها أن يحسن من قدرات التفكير الإبداعى لديه، وتوصل من خلال دراسته إلى تسع مبادئ أسماها "المبادئ التسعة للتفكير الإبداعى" "The Nine Maxims of Creative Thinking"، وكانت كالتالى:

١. <u>أحصل على كل البيانات قبل أن تقرر إجابة معينة Get All the Data Before You Decide an Answer:</u> فيجب على الإنسان قبل أن ينتج حلاً قوياً أو إتجاهاً جديداً أو نظرية أن يقوم بإسقاط كل المفاهيم المسبقة، وأن يبدأ بجمع كل البيانات التى يستطيع جمعها، فبدونها لن يكون لديه ما يشعل فتيل عمليته الفكرية، والمفاهيم المسبقة يمكنها أن تحول دون رؤية العلاقات أو الحقائق الهامة، ويستطيع الفرد أن يكون حافظة ملفات يجمع فيها كل البيانات المتعلقة بالموقف.

(١) عبد الستار إبراهيم: مرجع سبق ذكره، ص-ص ١١٤- ١١٥.

٢. صنف وإخترع تصنيفات جديدة Classify & Invent New Classifications: حيث يساعد إختراع التقسيمات والفئات الخاصة بالفرد على عمل التعميمات المطلوبة، وتساعد التصنيفات الجديدة على إكتشاف الإرتباطات والعلاقات التى لم تكن معروفة من قبل.

٣. عمّم Generalize: فالتعميمات تساعد على توليد الإلهامات والأفكار والحلول الجديدة، وأهمية التعميمات ليست فى أن تكون صحيحة ولكن فى أنها تؤدى إلى التفكير.

٤. فسر Explain: إن الإنسان يعرف الشئ فقط عندما يفهمه، ويفهمه فقط عندما يستطيع أن يفسره بمفرداته هو، فيكتب الفرد بكلماته تفسيراته لكل العلاقات والأمور الهامة، ومحاولة تفسير الموقف أو المشكلة تشعل فتيل عملية التفكير وتجعل العقل يبدأ فى الإلهام.

٥. إبحث عن ما لا تفهمه Look for What You Don't Understand: فالفهم لا ينبع إلا من عدم الفهم، ومفتاح التفكير هو ما لا يفهمه الإنسان والأشياء الغريبة، ويجب على الفرد أن يبحث عن أشياء لا تمثل له أى معنى، وأن يكتب كل المصطلحات والمواقف والنتائج وأى شئ لا يفهمه فى قائمة، بمعنى أنه يسأل عن كل شئ.

٦. طبق ما تعلمته من قبل Apply What You Have Learned Before: فغالباً ما تساعد الأشياء التى يعرفها الفرد بالفعل من مجالات بعيدة كل البعد عن بعضها على إشعال الإلهامات والإستبصارات، وحتى لو لم تتوفر لدى الفرد أى معارف تخصصية - وهو ما يندر حدوثه- فيمكنه تطبيق المعارف التى تعلمها فى الحياة والعمل ...، فالطبيعة البشرية يمكن تطبيقها على أى موقف فى الحياة.

٧. إرفض العقل التقليدى Reject The Standard Wisdom: كثيراً جداً ما يكون الحل أمام الفرد لكنه يهرب فى مواجهة العقل التقليدى، ويجب على الفرد أن يختبر آراءه التى توصل إليها فربما تكون محددة لتفكيره، فليس من المعقول أن تكون كل الأفكار لم يفكر فيها من قبل خاطئة.

٨. دع أفكارك تتجول Let Your Thoughts Wander: إن فترات التحول العقلى، وأحلام اليقظة هى اللحظات التى تنطلق فيها الأفكار وتتلامس معاً، وكثيراً ما تنتج عنها إستبصارات جديدة، فاللاوعى يقوم بعمل تحليلاته ثم يشير للوعى بإتجاه الإجابة التى ينشدها، ويترك الإنسان خيالاته وأفكاره تنطلق فى حرية حول الموضوع، ولا يحاول أن يكبتها أو يوجهها فى إتجاه معين.

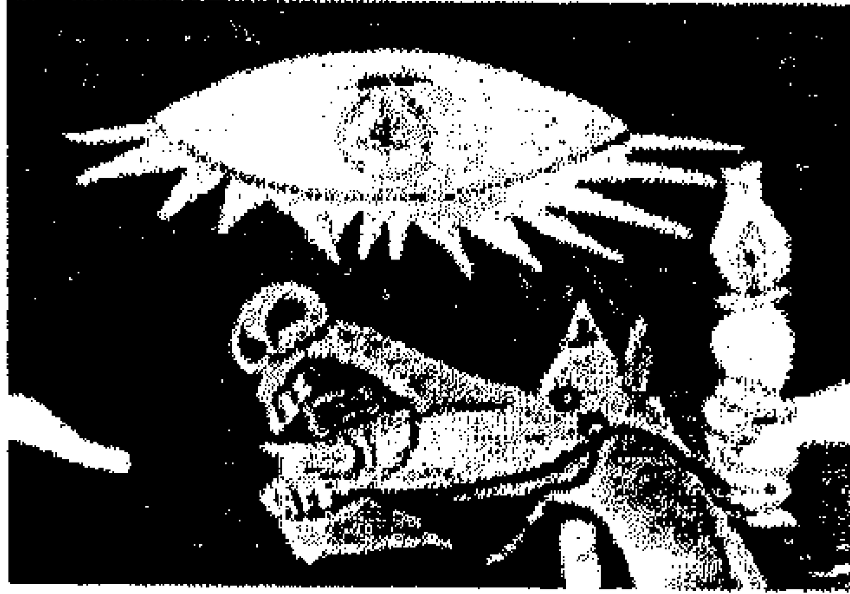
٩. إسمح لنفسك بالفشل Get Yourself Permission to Fail: إن طريق النجاح محفوف بالفشل، ويجب على الفرد إذا أراد أن ينجح أن يتوقع الفشل، وأن يحتضنه ويرحب

به، وأن يعتبر أن كل فكرة تفشل هى خطوة تحمله نحو الإجابة التى كان ينشدها، وهو ما يعطيه الحرية فى التفكير، فالعالم المبدع "توماس أديسون" أشتهر عالمياً بمائة إختراع أو نحوها، بما فيها المصباح الكهربائى وجهاز التسجيل ...، إلا أنه سجل براءة عشرات الآلاف من الإختراعات التى إتضح أنها غير مفيدة تماماً، ويجب على الفرد هنا أن ينظر لكل فشل ليس على أنه حجر عثرة ولكن على أنه صخرة يرتقيها للصعود إلى قمة النجاح.(1)

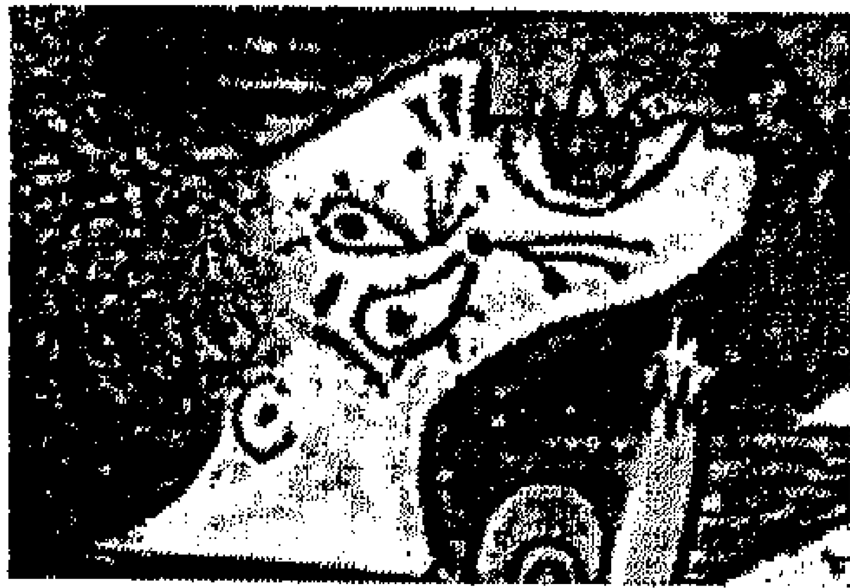
- دراسة رودلف آرنهايم لجرنيكا بيكاسو:
- **R. Arneheim's Study of Picasso's Geurnica:**



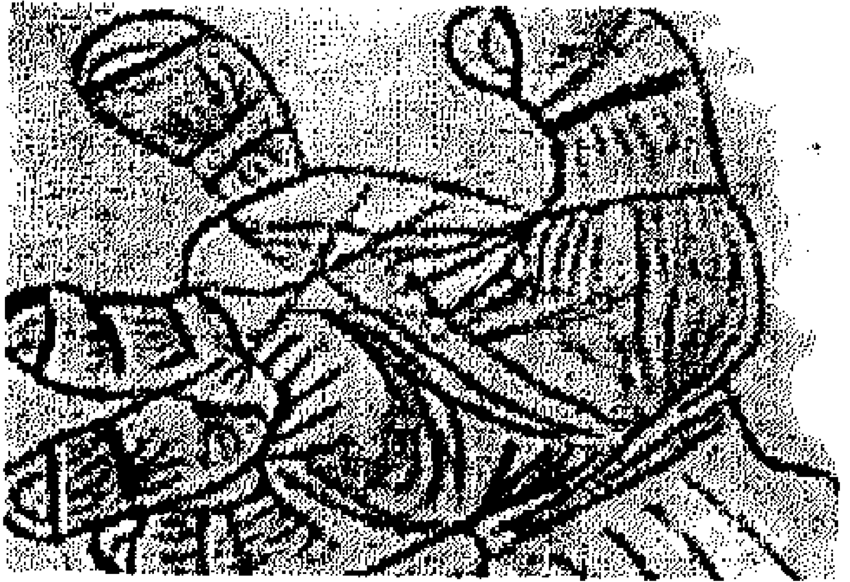
عبر عالم النفس الجشطالتى "رودلف آرنهايم" عن المراحل من خلال تفسيره للوحة جرنيكا "Guernica" للفنان الأسبانى "بابلو بيكاسو" "P. Picasso"، هذه اللوحة التى إعتبرها الكثير من الفنانين الملحمة البشرية لإنسان القرن العشرين، والتى عبر فيها "بيكاسو" عن المآسى التى إرتكبها الألمان بقصفهم لمدينة "جرنيكا"



الأسبانية فى عام ١٩٣٧، وقد قام "آرنهايم" بدراسة المسودات والإسكتشات التى أنتجها "بيكاسو" قبل وأثناء وبعد قيامه بالرسم، وإستطاع أن يحصل على ٦١ إسكتشاً مختلفاً لتلك اللوحة، منها ٥٤ إسكتشاً جزئياً أما السبعة



الباقية فقد كانت للوحة كاملة، كذلك حصل "آرنهايم" على ٧ لقطات فوتوغرافية للوحة فى مراحلها المختلفة، وقد توصل "آرنهايم" إلى أن "بيكاسو" قد بدأ برسم اللوحة مرة واحدة محتوية على جميع العناصر فى نفس أماكنها تقريبا، أى أن



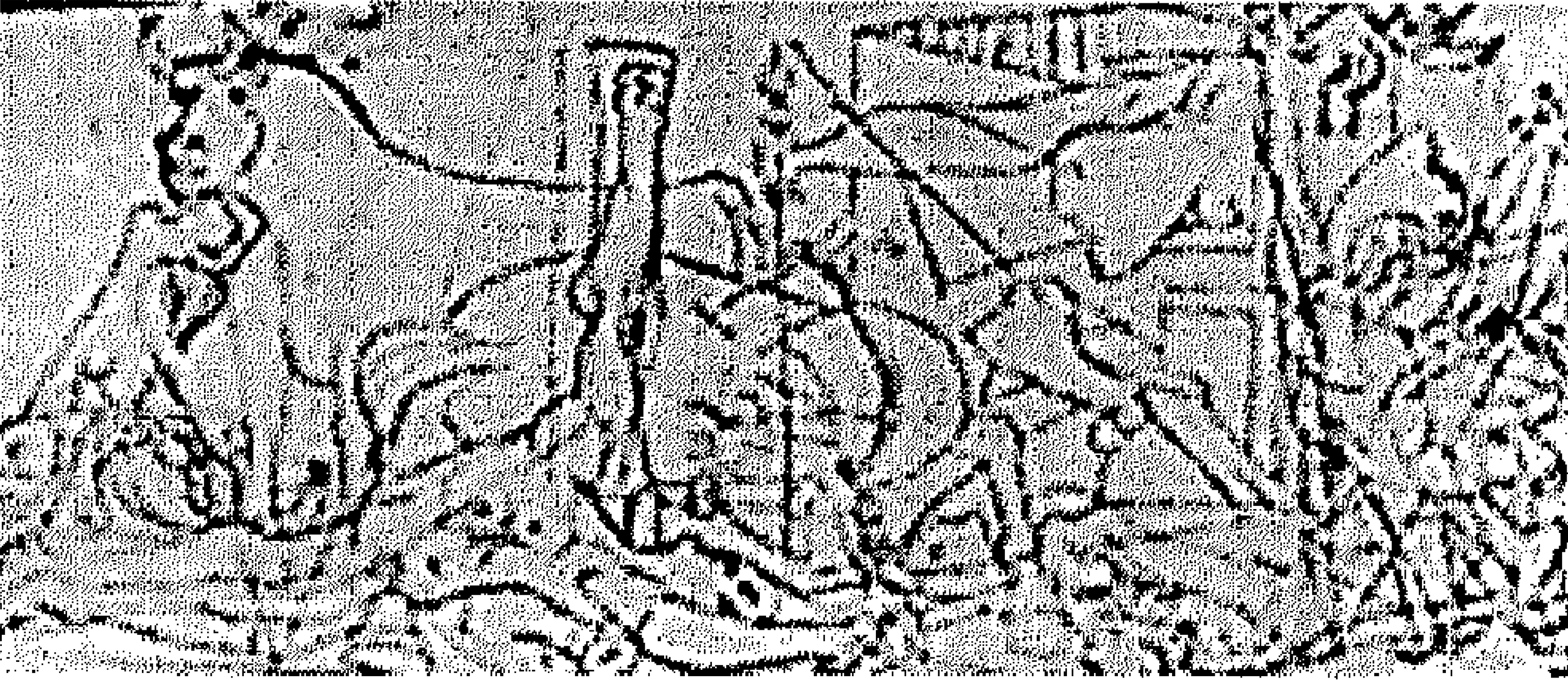
الكل سبق الجزئيات، إلا أن الكثير من الجزئيات تغيرت أشكالها وأبعادها فيما بعد، وتوصل إلى أن هذا التغير كان نتيجة للتأثيرات التى كانت تحدث من خلال العلاقة بين اللوحة ككل وبين جزئياتها.

وقد عبر "آرنهايم" عن مراحل العملية الإبداعية من خلال

(1) Stine, Jean Mareie: Op.cit, p.p. 201-204.

تفسيره لهذه اللوحة، فكانت المرحلة الأولى التحضير وبدأت مع تأثر "بيكاسو" البالغ نتيجة المأساة التى حدثت للمدينة الأسبانية، وجاءت إستجابته لها على هيئة فكرة بدأت بشكل غير مستقر الأبعاد وغير محدد، ثم تلتها محاولات الفنان للإقتراب منها شيئاً فشيئاً، إلى أن إنبثقت اللوحة فى ذهنه بشكلها الكلى، وأثناء ذلك إستمر فى عمليات التغيير والتعديل التى أخذت شكل وثبات أثرت بدورها فى تكوين الصورة إلى أن أتم عمله - على الرغم من أن الفنان بشكل عام يندر أن يصل إلى مرحلة إتمام عمله الفنى، فلا يوجد فى الفن ما هو حاسم وقطعى، ولا توجد نقطة نهاية ينتهى عندها النشاط الفنى أو يكتمل عندها عمله، والفنان دائم الرجوع إلى عمله ليضيف إليه أو يغير فيه، حتى يصل إلى المرحلة التى يشعر فيها أن إحتمالات التحسن فى العمل قد تضاءلت، وأنه قد أرهق إحتمالات تفكيره وحقق رضاءاً نسبياً عن العمل.[1]





⊠ مجموعة من الصور رقم (١-١-١) مجموعة من الإسكتشات للوحة "جرنيكا" "Geurnica" (١) محمد فرغلى فراج و آخران: مرجع سبق ذكره، ص-ص ٢٩١- ٢٩٢.

---

(١) محمد فرغلى فراج و آخران: مرجع سبق ذكره، ص-ص ٢٩١- ٢٩٢.

الفصـل الثــانى:

السمات المرتبطة بالإبداع

(عوامل الإبداع)

The Traits Related to Creativity

(Factors of Creativity)

مقـدمــة:

Introduction:

إفترض "جيلفورد" "J. P. Guilford" أن "التفكير الإبداعى" "Creative Thinking" (هو التفكير الذى يظهر فى المجالات التى لا تتطلب إجابة واحدة صحيحة كالذكاء، بل توجد فقط إجابات أفضل من غيرها، فلا يوجد عمل روائى أصح من آخر، أو لوحة فنية صحيحة وأخرى خاطئة ...)[1]، لذا شكك فى مدى صلاحية المنهج التجريبى لمعالجة مشكلة الإبداع وإنتقد البحوث التجريبية التى أجريت فى هذا الميدان، وبعد أن قدم "جيلفورد" وصفاً مختصراً للمراحل الأربعة الرئيسية للعملية الإبداعية كما حددها "جراهام والاس" "G. Wallas" وأيدته "كاثرين باتريك" "C. Patrick"، كتب ملاحظته: (إذا كنا نحاول التفرقة بين أشخاص على درجات مختلفة من النبوغ الإبداعى فهل نقول مثلاً أن بعض الأفراد أفضل من غيرهم فى توفير أسباب الإحتضان؟ وكيف يستطيع الباحث أن يتقدم لإختبار القدرة على الإحتضان؟، إن الإعتقاد بأن عملية الإحتضان تتم فى منطقة من الذهن تسمى اللاشعور لن يساعدنا على أن نتقدم خطوة فى هذا السبيل، إنه يكتفى بدفع المشكلة بعيداً عن أنظارنا، حتى يحل الباحث نفسه من ضرورة تتبع المشكلة لخطوة أخرى)، وقدم "جيلفورد" منهجاً آخر إعتبر أنه المنهج الملائم لبحث ودراسة السمات التى ترتبط بالنشاط الإبداعى، وهو منهج "التحليل العاملى".[2]

ومنهج "التحليل العاملى" "Factor Analysis" هو (منهج إستقرائى يتطور التحليل فيه من الجزئيات الصغيرة إلى الكل العام، ويهدف إلى الكشف عن العوامل المشتركة التى تؤثر فى أى عدد من الظواهر المختلفة، وينتهى إلى تلخيص المظاهر المتعددة التى يحللها الى عدد قليل من العوامل)، وترجع أهميته إلى أنه يختزل عدداً هائلاً من السمات إلى عدد قليل نسبياً

---

(١) المرجع السابق، ص ٣٩٥.

(٢) مصطفى سويف: دراسات نفسية فى الإبداع و التلقى، مرجع سبق ذكره، ص-ص ٧٤- ٧٦.

من العوامل الأساسية التى يمكنها أن تستقل عن بعضها البعض، وبحيث يندرج كل منها تحت مصطلح سمة Trait.(١)

وبشكل عام يمكن تصنيف العوامل الثمانية التى بدأ "جيلفورد" بإفتراضها لتفسير الجانب العقلى من الإبداع تحت ثلاثة أنواع: النوع الأول يشير إلى قدرات "معرفية" "Cognitive" (ويقصد بها تلك العوامل المختصة بإكتشاف المعلومات الجديدة أو إعادة التعرف على المعلومات القديمة، ويدخل فيها عامل الحساسية للمشكلات) ، ويشير النوع الثانى إلى قدرات "إنتاجية" "Productive" (و يدخل فيه عوامل الأصالة والطلاقة والمرونة)، أما النوع الثالث فيشير إلى قدرات "تقييمية" "Evaluative" (و يدخل فيه عامل التقييم) حيث أكد "جيلفورد" وغيره من العلماء أن الإبداع لا يمكنه أن يخلو من فعل التقييم والإنتخاب من بين البدائل المتاحة، بينما يتنقل عامل إعادة التحديد بين منطقتى القدرات المعرفية و قدرات التقييم- حيث أن مجرد التنبه لوجود مشكلة معينة يتضمن فى حد ذاته فعل تقييم- ، ولم يغفل "جيلفورد" عن دور الدوافع والعوامل المزاجية حيث تساهم بنصيب كبير أيضاً فى الإبداع، غير أنه لم يضعها فى دائرة إهتمامه، ولم يذكرها فى نموذجه الأصلى ورأى "جيلفورد" أن هذه العوامل الثلاث هى المكونات الأساسية للإبداع سواء فى المجالات العلمية أو الفنية، كما رأى أن توفرها بالمقادير المناسبة يغنى عن غيرها من العوامل.(٢)

ولقد قام "جيلفورد" بتصميم مجموعة من بطاريات الإختبار لقياس وجود هذه العوامل، وهى تختلف عن الإختبارت التقليدية التى تقيس الذكاء، إلا أنها تتفق معها فى المراحل التحليلية الأخيرة، ويرى بعض الباحثين أن إختبارات الإبداع فى مرحلة التحليل الأخير لها هى إختبارات للذكاء العام، وهناك مجموعة كبيرة من بطاريات إختبار الإبداع، ومن أشهرها بطارية "تورانس" "Torrance" وزملائه من جامعة مينسوتا، وفى هذا الفصل يتعرض البحث لبعض الدراسات التى تناولت شخصية المبدع والسمات المميزة لها، ويتناول أهم السمات أو العوامل التى إتفق عدد كبير من العلماء على أهمية دورها بالنسبة للنشاط الإبداعى، كما يختم الفصل بالتعرض لبعض الإختبارات التى تستخدم لقياس تشبع هذه العوامل، وبيان العامل الذى يقيسه كل إختبار على حدة.

(١) حسن محمد خير الدين و آخرون: مرجع سبق ذكره، ص- ص ٣١٤- ٣١٥.
(٢) مصطفى سويف: دراسات نفسية فى الإبداع و التلقى، مرجع سبق ذكره، ص- ص ٦٣- ٦٥.

السمات الشخصية:

Personal Traits:

إتفق الكثير من العلماء على أن هناك عدداً من السمات المميزة التى يتحدد من خلالها النشاط الإبداعى لدى الفرد، وقد قام "جيلفورد" بدراسة السمات الشخصية للمبدع، وذلك للوقوف على العوامل التى تتحكم فى قدراته الإبداعية، فبدأ دراسته من خلال تحديد مفهوم "الشخصية" "Personality" (على أساس أن شخصية الفرد هى طرازه الفريد من السمات)(١)، وحدد "السمة" "Trait" على أنها (أى جانب يمكن تمييزه وله دوام نسبى، وعلى أساسه يختلف الفرد عن غيره).(٢)

- السمات والمهارات:

- **Traits & Skills:**

فرق الكثير من العلماء بين الإبداع كقدرة وبينه كإنتاجية، وقد ميز "لورنس موور" "L. Moore" بين مصطلحى "Creativity" و"Innovation" المرتبطين بالإبداع، على أساس أن الأول يشير إلى الإبداع كقدرة Capability ويدل على (توليد فكرة جديدة، أو هو الإتيان بشئ إلى الوجود)، أما الثانى فيشير إلى الإبداع كإنتاجية Productivity و(هو تحويل تلك الفكرة إلى منتج أو خدمة أو طريقة جديدة للإنتاج، أو هو الإتيان بشئ للإستخدام)(٣)، ويرتبط المفهوم الأول بمجموعة السمات الشخصية التى تتوفر لدى المبدع دون أن يكون له يد فيها، بينما - لكى يحقق المفهوم الثانى- فإن عليه أن ينمى مجموعة من المهارات التى يمكنه من خلالها أن يحقق النتاج الإبداعى.

وتختلف السمات فى مفهومها عن المهارات Skills، فالسمات لها دوامها النسبى وتميز الفرد عن غيره، بينما تكتسب المهارت عن طريق التعلم والتدريب، وتعرف "المهارة" على أنها (الدقة والسرعة معاً فى إنجاز عمل ما)، وقد قدم العلماء مجموعة من التصنيفات لأنواع المهارات تختلف كل منها عن غيرها فى الأسس التى يقوم عليها التصنيف:

---

(١) محمد فرغلى فراج و آخران: مرجع سبق ذكره، ص ٩٥.

(٢) حسن محمد خير الدين و آخرون: مرجع سبق ذكره، ص ٣٠٦.

(3) Stoner, James A. F.: Op.cit, p. 423.

١. على أساس البساطة مقابل التعقيد Simplicity Vs. Complexity: وتنقسم هنا إلى مهارات بسيطة يؤديها الإنسان فى حياته اليومية، ومهارات معقدة مثل التعامل مع الكمبيوتر، ويدخل فيها التصميم بمجالاته المختلفة.

٢. المهارات الأساسية مقابل المهارات الثانوية Primary Vs. Secondary: والمهارات الأساسية هى المهارات التى لا يستطيع الإنسان الإستغناء عنها، أما المهارات الثانوية فتختلف من فرد لآخر تبعاً لإهتماماته، ويعتبر التصميم مهارة ثانوية تختص بها فئة معينة من فئات المجتمع هى فئة المصممين.

٣. المهارات النفس – حركية مقابل المهارت العقلية Psycho-dynamic Vs. Mental: وتدخل فى المهارات النفس حركية مهارة العزف على الموسيقى، والفنون التشكيلية بشكل عام، أما المهارات العقلية فيدخل فيها مهارات التفكير وصنع القرار، وتبعاً لهذا التقسيم يمكن التعرف على أن الإبداع فى مجال التصميم يحتاج لتضافر النوعين معاً.

٤. العضلات المشتركة فى المهارة Muscles Involved: فمن المهارات ما تحتاج إلى العضلات الضخمة لحركة الجسم فى الفراغ كالمشى مثلاً، بينما هناك مهارات دقيقة جداً تحتاج إلى التحكم فى العضلات الناعمة الدقيقة، مثل التصميم وأنشطته المختلفة.

و المصمم أثناء قيامه بنشاطه التصميمى يحتاج لمجموعة من المهارات التى تساعده على دقة وسرعة الإنجاز، وهو يتدرج فى هذا عن طريق مروره بمراحل من التعلم والخبرة، حتى يصل إلى مرحلة التحكم المطلق فى المهارة وبالتالى الإبداع فيها، وقد قسم العلماء المراحل التى يمر بها الفرد خلال عملية إكتسابه للمهارة كالتالى :

١. المرحلة المعرفية Cognitive Phase: وتتضمن تقديم جرعات معرفية منظمة عن تحليل المهارة ومكوناتها وحركاتها وعلاقة كل منها بالأخرى.

٢. مرحلة التثبيت Fixation Phase: وتعتبر المرحلة الحقيقية فى التدريب على إكتساب المهارة، وقد تمتد من أسابيع إلى شهور تبعاً لنوع المهارة وإستعدادات وقدرات المتعلم، ويتم فيها إختزال الإستجابات الخاطئة بالتدريج حتى تصل إلى الصفر.

٣. مرحلة السيطرة الذاتية Autonomous: ويطلق عليها أحياناً التذويت، وفيها يكون المتعلم قد إكتسب المهارة بدقة بالإضافة إلى السرعة فى الأداء، حيث تضمن له الدقة العمل بدون أخطاء، بينما تضمن له السرعة إنجاز المهمة فى الوقت المطلوب.(١)

---

(١) محمد عبد الظاهر الطيب و عبد الوهاب محمد كامل: أسس علم النفس و تطبيقاته المهنية، كلية التربية، جامعة طنطا، ١٩٩٧، ص-ص ٢٦٧- ٢٧٣.

وقد إتفق الباحثون بصفة عامة على الدور الهام للإستعدادات الخاصة Special Aptitudes فى مختلف المجالات الفنية، خاصة فى مجالات الموسيقى والتصوير والرسم، وذلك مقارنة بمجالات الإبداع العلمى، ويمكن لهذه الإستعدادات أن تختلف داخل المجال الواحد مثلما تختلف من مجال لآخر، فمثلاً تختلف الإستعدادات فى مجال الموسيقى بين قائد الفرقة والمؤلف والعازف، إلا أنه –و على الرغم من أن أحداً لا ينكر دور الإستعدادات الخاصة بالنسبة للمجالات الفنية بصفة خاصة- فمن الخطأ المبالغة فى تقدير أهمية دور الإستعدادات الخاصة وإعتبارها شرطاً لحدوث الإبداع، فوجود هذه الإستعدادات لا يستلزم بالضرورة وجود النشاط الإبداعى، حيث أن النشاط الإبداعى يتطلب وجود عوامل أخرى عقلية وإنفعالية ودافعية، وبينما يحتاج الرسم إلى درجة ذكاء متوسط عادى فإن بعض أنواع الرسم الرمزى أو التحليلى أو الكاريكاتورى تحتاج إلى درجة أعلى من الذكاء.(١)

- **أنواع السمات:**

- **Types of Traits:**

قسم "جيلفورد" "Guilford" السمات إلى سبع فئات ، هى:

١. <u>سمات خاصة ببناء الجسم Morphology:</u> كالطول، والوزن، واللون ...
٢. <u>سمات خاصة بوظائف الجسم Physiology:</u> كسرعة النبض، وحرارة الجسم ...
٣. <u>سمات خاصة بالحاجات Needs:</u> كالحاجة إلى الإحترام، وإلى الراحة، وتقدير الذات ...
٤. <u>سمات خاصة بالميول Interests:</u> كالعمل اليدوى، والتفكير، والجدل ...
٥. <u>سمات خاصة بالإتجاهات Attitudes:</u> نحو الموضوعات، أو نحو المسائل الإجتماعية ...
٦. <u>سمات خاصة بالإستعدادات Aptitudes:</u> ومنها القدرات العقلية، أو الجسمية
٧. <u>سمات خاصة بالمزاج Temperament:</u> كالثقة بالنفس، والمرح، والإندفاع، والقلق...(٢)

---

(١) ألكسندرو روشكا: مرجع سبق ذكره، ص ١١٧.
(٢) محمد فرغلى فراج و آخران: مرجع سبق ذكره، ص- ص ٩٥- ١٠٢.

وهناك الكثير من التصنيفات غير تصنيف "جيلفورد"، منها ما قسمت السمات إلى سمات عامة وخاصة، وأخرى قسمتها إلى سمات أساسية وسطحية، وغيرها قسمتها إلى سمات أحادية وثنائية القطب، وقد قدم "أحمد عزت" تصنيفاً للسمات صنفها فيه إلى أربع أنواع هى:

١. سمات عقلية ومعرفية Logical & Cognitive Traits: كالذكاء، والقدرات العقلية، والثقافة...

٢. سمات وجدانية وإنفعالية Intuitive & Passive Traits: كالحالة المزاجية، وضبط النفس، وسرعة الإهتياج ...

٣. سمات دافعية Motivating Traits: كالرغبات، والميول، والإتجاهات، والعواطف، والمعتقدات، والقيم ...

٤. سمات إجتماعية Social Traits: كالحساسية للمشكلات الإجتماعية، والإشتراك فى النشاط الإجتماعى، والصدق، والكذب ...[١]

- السمات الإبداعية:

- **Traits of Creativity:**

يتمتع المبدع بصفة عامة بمجموعة من السمات المميزة لشخصيته والتى تسهم إلى درجة كبيرة فى تحديد قدراته الإبداعية، فهو يمتلك درجة عالية من الطاقة والنشاط الزائد، ولديه القدرة على توجيه هذه الطاقة نحو النشاطات الإبداعية التى يمارسها، والمبدع يكون أكثر قدرة على الجمع بين الجدية والمرح والإنطلاق، حيث يشعر بالمسئولية تجاه أعماله الإبداعية لدرجة أنه قد يستمر فى العمل لساعات وأيام طويلة دون أن يتوانى عن الإستمرار والإلتزام بمقاييس عالية من الكفاءة، وهو يميل إلى العزلة والإنفراد بالنفس فى الوقت الذى يشعر فيه بالرغبة فى مشاركة الآخرين الحياة ويكون لديه ميول إجتماعية إيجابية، وبينما يتصف المبدع بالتواضع ومرونة التفكير فهو يتصف أيضاً بدرجة كبيرة من الإعتزاز بالنفس، وهو أكثر قدرة على التحرر من التسلط لكنه فى الوقت ذاته يستطيع أن يوجه الآخرين ويحملهم على تبنى معتقداته الإبداعية وطرق تفكيره، والمبدع يكون أكثر شغفاً وتعلقاً بنشاطه الإبداعى دون أن يتخلى عن الموضوعية ومعايير الدقة فيما يقوم به من أعمال.[٢]

---

(١) حسن محمد خير الدين وآخرون: مرجع سبق ذكره، ص ٣٠٩.
(٢) عبد الستار إبراهيم: مرجع سبق ذكره، ص- ص ٧٦- ٧٧.

وقد قام بعض العلماء بإدراج السمات المتعلقة بشخصية المبدع تحت ثلاث مجالات رئيسية هى:

١. المعرفة Cognition: والمعرفة هى المخزن لبناء أساسيات توليد ومزج الأفكار، حيث يحتاج المبدع إلى خلفية معلوماتية شديدة الإتساع، وغالباً ما تجمع النتاجات الإبداعية بين أشياء قديمة وأشياء حديثة تمزج سوياً فى بناء أو تركيب جديد.

٢. القدرات العقلية Mental Powers: ويندرج تحتها الذكاء والتعليل والقدرة على توليد بدائل الحلول للمشكلات فى وقت قصير، ويتصف المبدع بحب الإستطلاع والإستجابة السريعة والتعاطف تجاه مشكلات العالم الخارجى.

٣. الشخصية Personality: وتشمل الجوانب الغير عقلية، والتى تساعد جميعها على حدوث العملية الإبداعية مثل وجود تصور ذهنى إيجابى، وشعور بالرضا النفسى، والثقة بالنفس، والقدرة على التعامل مع النقد، كذلك يتصف المبدع بالقدرة على تجنب التشتت الفكرى فى حالة التفكير العميق، كما يتصف بالإصرار وعدم الخوف من النقد، وهذا يساعده فى مهمة البحث عن الحلول الإبداعية للمشكلات.(١)

عوامل الإبداع:

Factors of Creativity:

فى عام ١٩٥٠ نشر "جيلفورد" عدداً من الفروض التى تتعلق بموضوع السمات الشخصية للإبداع، بين فيها ثمانية عوامل للإبداع (هى: الحساسية للمشكلات، وإعادة التنظيم أو إعادة التحديد، والطلاقة، والمرونة، والأصالة، والقدرات التحليلية والتأليفية، ومدى التركيب فى البناء التصورى، والتقييم)، وأضاف إليهم "مصطفى سويف" عاملاً آخر اسماه "عامل الإحتفاظ بالإتجاه" وقصد به (القدرة على تركيز الإنتباه لفترة طويلة فى مشكلة معينة)، ويصعب تحديد ما إذا كان هذا العامل عامل عقلى أو مزاجى، كما أن هناك بعض التشابه بينه وبين عامل التوجه الذهنى الذى وضعه "وودورث".

وهناك عامل آخر وثيق الصلة بعامل الإحتفاظ بالإتجاه ويمكن تسميته بعامل التصلب الفكرى إذ يبدو أن شدة ميوعة الفكر لها تأثير ضار على أية محاولة للتركيز فى فكرة معينة أو تطويرها، ويرجع الفضل فى إستخدام مفهوم صلابة الفكر وميوعته إلى العالم "كورت لفين" "K. Lewin"، وهناك عامل ورد ذكره فى بعض الدراسات وهو عامل "التفصيل"، ولم يرد

(١) حسن محمد خير الدين وآخرون: مرجع سبق ذكره، ٢٥٣- ٢٥٤.

ذكره ضمن الفروض الأصلية "لجيلفورد" (ويقصد به الإشارة إلى القدرة على تحديد التفاصيل التى تساهم فى تطوير فكرة معينة).

وفيما يلى عرض لأهم عوامل الإبداع التى ورد ذكرها فى أبحاث "جيلفورد"، وكذلك التى وردت فى دراسات غيره من العلماء:

- **عامل الحساسية للمشكلات:**

- **Factor of Sensitivity to Problems:**

يرتبط هذا العامل بقدرة الإنسان على إستكشاف الإحتياجات الإنسانية، والإحساس بالمشكلات القائمة والعمل على حلها [1]، وقد أستخدمت مصطلحات أخرى فى التعبير عن هذه القدرة مثل إرتفاع الوعى، وقد قصد "جيلفورد" بعامل الحساسية للمشكلات (ذلك الميل الذى يتواجد عند الإنسان نحو ملاحظة ما لا يلاحظه غيره فى الموضوع الذى يشغل إهتمامه، والإحساس بوجود مشكلات ربما تكون قائمة ولا تحوز على إهتمام أحد غيره)، فالمبدع يكون أكثر حساسية تجاه بيئته ومجال نشاطه الإبداعى[2]، ويستطيع الشخص المبدع أن يرى الكثير من المشكلات فى الموقف الواحد، فهو يدرك الأخطاء ونواحى النقص والقصور، كما يكون إحساسه بالمشكلات إحساساً مرهفاً.

وقد أظهرت الدراسات التى تناولت شخصية المبدع العالم والأديب والفنان، أن كلاً من هذه الشخصيات تمتلك بالفعل إحساساً مرهفاً لإدراك الثغرات ونواحى القصور، وبداية من هذا الإحساس تنطلق إمكانياتهم نحو سد الثغرات أو فهم الغموض المحيط بالموضوع، فالشخص المبدع تبعاً لهذا الإتجاه أكثر حساسية لبيئته من المعتاد فهو يلاحظ الأشياء التى لايلاحظها غيره، ولديه القدرة على إكتشاف بعض الثغرات فى الأفكار الشائعة، وهو بهذا المعنى أكثر تفتحاً على بيئته ويقوم من خلال مجهوداته الإبداعية بعد ذلك بمحاولة فهمها ووضعها فى إطار جديد.

---

(١) مصطفى سويف: دراسات نفسية فى الإبداع و التلقى، مرجع سبق ذكره، ص-ص ٦٠- ٦٢.
(٢) محسن محمد عطية: الفن و عالم الرمز، دار المعارف، ط ٢، ١٩٩٦م، ص ٢٢.

- عـامل الطـــــلاقـة:
- **Factor of Fluency:**

أحياناً يطلق على هذا العامل اسم سرعة اللفتات الذهنية، ويرتبط بالقدرة على إنتاج أكبر عدد ممكن من الأفكار خلال وحدة زمنية معينة، وينصب إهتمامه على الكم المنتج من الأفكار وليس على نوعية هذه الأفكار، وقد عرف بعض العلماء "الطلاقة" على أنها (السهولة أو السرعة التى يتم بها إستدعاء تداعيات وفروض مبتكرة)، وقد إهتم بها "ثرستون" "L. L. Thruston"، وأثبت صدقها من خلال دراسات "ويلسون" "G. O. Wilson" و"هرتزكا" "A. E. Herzka" (1)، كما إعتبر "جيلفورد" أن الطلاقة هى العامل الأكثر أهمية بين عوامل الإبداع التى درسها (2)، وتوصل إليه على أساس أنه غالباً ما يكون الشخص القادر على إنتاج عدد كبير من الأفكار فى وحدة معينة من الزمن تكون لديه فرصة أكبر للحصول على الأفكار القيمة، وقد توقع "جيلفورد" أن يسفر تحليله عن عوامل متعددة للطلاقة. (3)

والشخص المبدع يتفوق على غيره من حيث كم الأفكار التى يقترحها حول موضوع معين فى وحدة زمنية معينة، حيث يكون عنده درجة عالية من إنسياب الأفكار، وقد أشتهر "ونستون تشرشل" بدرجة عالية من الطلاقة فقد كان يستطيع أن يقدم على الأقل ١٠ أفكار لأى مشكلة تواجهه، كذلك ظهرت طلاقة "ويليام شكسبير" فى هذا الكم الهائل من أنواع الحيوانات والنباتات التى أدرجها فى مسرحياته، مثل مسرحية "الملك لير" التى حظت وحدها بأربع وستين حيواناً ذكرهم ١٤٤مرة إلى جانب عدد كبير من أنواع النباتات المختلفة. (4)

وقد إستخلص "ويلسون" ثلاثة عوامل خاصة بالطلاقة، حددها فى:

١. الطلاقة اللفظية Word Fluency: تشير إلى القدرة على إنتاج عدد من الألفاظ، بشرط أن تتوافر فى تركيب اللفظ خصائص معينة، ويرتبط هذا العامل بالإبداع الفنى فى مجالى الشعر والأدب ولا ترتبط بمجال الإبداع العلمى.

٢. طلاقة التداعى Associative Fluency: وتشير إلى القدرة على إنتاج عدد من الألفاظ تتوافر فيها شروط معينة من حيث المعنى.

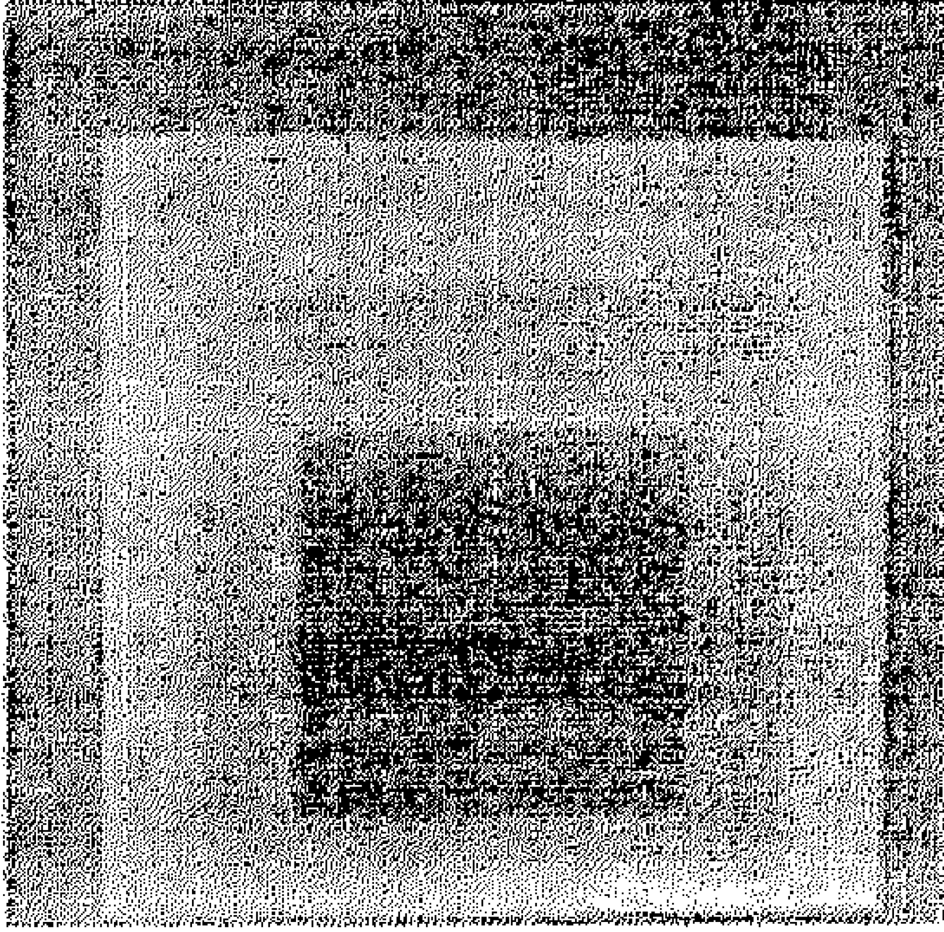
٣. طلاقة الفكر Fluency of Thought: تشير إلى القدرة على إنتاج أكبر عدد من الأفكار فى زمن محدد.

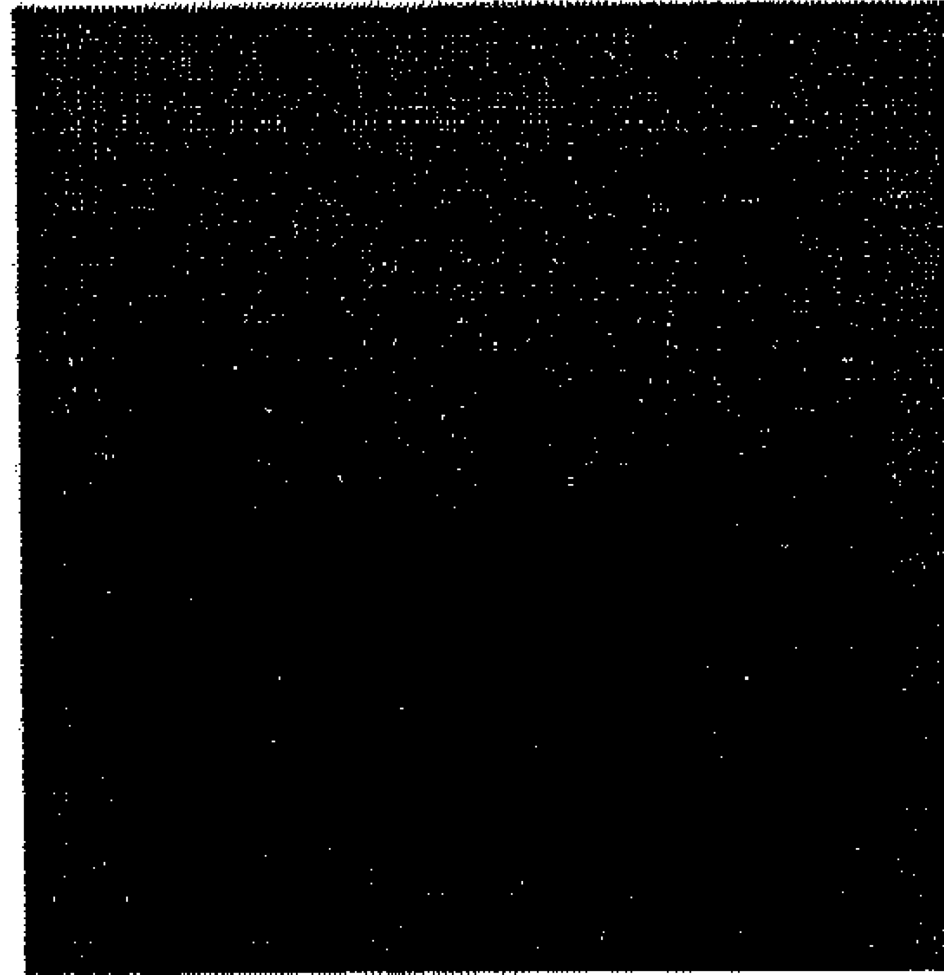
---

(١) محمد فرغلي فراج و آخران: مرجع سبق ذكره، ص- ص ٣٩٧- ٣٩٩.
(٢) محى الدين أحمد حسين: مرجع سبق ذكره، ص٥٣.
(٣) مصطفى سويف: دراسات نفسية فى الإبداع و التلقى، مرجع سبق ذكره، ص ٦١.
(٤) محسن محمد عطية: آفاق جديدة للفن، دار المعارف، ط ١، ١٩٩٥م، ص ٣٩٧.

٤. الطلاقة التعبيرية Expressional Fluency: تشير إلى القدرة على التفكير السريع فى الكلمات المترابطة المناسبة، أو القدرة على صياغة الأفكار فى عبارة مفيدة.(١)

ويظهر عامل الطلاقة فى مجالى الفن والتصميم عند ملاحظة الإسكتشات والتخطيطات السريعة ، أو الملاحظات والرسوم التى يكثر الفنان أو المصمم من إنتاجها، وقد إرتبط هذا العامل بتقنية "العصف الذهنى" التى إفترضت وجود علاقة إيجابية بين الكم Quantity والكيف Quality للأفكار(*)، أما فى المجال الفنى فلا يقتصر دور عامل الطلاقة على قدرة الفنان على تنويع نشاطه من موضوع فنى لآخر، حيث أن هناك عدداً كبيراً من الفنانين الذين أمضوا سنوات طويلة من عمرهم الفنى يتعاملون مع موضوع فنى واحد، إلا أنهم قدموا فيه تنوعات كثيرة وإرتبطت طلاقتهم بتنوع المعالجات الفنية وطرق تناول الموضوعات وليس بتنوع الموضوعات نفسها، وهناك أمثلة عديدة لمصورين ومثالين إختاروا أن يصبوا إبداعاتهم الفنية فى موضوع واحد، يقدمون إنتاجاتهم فيه لفترات زمنية طويلة مثل سلسلة لوحات الفنان "جوزيف ألبرز" المسماة "تحية للمربع"، وسلسلة لوحات الفنان "دى كونينج" والتى إنصبت على رسم صور للمرأة مع عزل بعض التفاصيل فى كل مرة ومحاولة طمس تفاصيل الجسم ببقع اللون وترك وميض يشير اليه بأسلوب تعبيرى تجريدى.





☒ صورتان رقم (١- ٢- ١) لوحتان من سلسلة لوحات "تحية للمربع" "Homage to The Square" للفنان "جوزيف ألبرز" "J. Albers"

---

(١) مصطفى سويف: دراسات نفسية فى الإبداع و التلقى، مرجع سبق ذكره، ص- ص ٦٦- ٦٧.

(*) و هى إحدى طرق التفكير الإبداعى، والتى سيلى التعرض لها فى الباب الثانى.

وهناك محددات تحكم مسألة رجوع الفنان إلى موضوع سبقت له معالجته، من أهمها أن تتواجد لدى الفنان القدرة على الرجوع لنفس الفكرة أو نفس الموضوع مرة بعد مرة، وذلك من أجل تفتيت الموضوع وتحليله والوصول إليه بطرق مختلفة، دون أن يكرر الفنان نفسه أو يفقد مصداقية التجربة الفنية، وعلى الرغم من إرتباط عنصر الطلاقة بكم الإنتاج، إلا أن هناك عدداً كبيراً من الفنانين الذين لهم أهمية كبيرة فى مجال الإبداع الفنى لم ينتجوا على مدى أعمارهم الفنية ما يمكن أن يطلق عليه إنتاجاً غزيراً، فإنتاج الفنان "فرمير" يعتبر قليلاً إذا قورن بإنتاج "بيكاسو" مثلاً، ويكون المعيار فى هذه الحالة هو القيمة الفنية للأعمال المنتجة وليس الكم المنتج .(١)

- عــامل المـــرونــة:

- **Factor of Flexibility :**

تعرف "المرونة" بشكل عام بأنها (القدرة على التغير السريع والسهل للمواقف العقلية، أو السلوكية وفقاً للمقتضيات الجديدة المتغيرة)(٢)، (أو هى قدرة الفرد على تغيير إتجاه تفكيره والطريقة التى ينظر بها إلى المشكلة التى يعالجها من زوايا مختلفة)(٣)، أما فى المجال الفنى فيقصد بعامل المرونة (ميل الفنان إلى إعادة بناء عملة الفنى بسرعة، وقدرته على تنويع رؤيته لشكل ما)، فتختلف طرق تناول الفنان للموضوعات وفقاً للمقتضيات الجديدة، وتتغير تبعاً لتغير المواقف)، حيث أن تبنى الفنان لأسلوب واحد تقليدى من شأنه أن يقضى على الكثير من المظاهر الإبداعية فى عمله مثل التنوع والثراء الفنى. (٤)

ولقد كتب "كروبلى" "A. J. Copley" يقول: (إن المفكر المبدع هو قبل كل شئ مرن ومتكيف مع وظيفته العقلية، إنه لايتوقف عند اللحظة الراهنة بل يعيد تنظيم أفكاره بإستمرار، بينما الإنسان ذو التفكير الجامد يقتنع بالطابع المنطقى لوجهة النظر تجاه العالم، وهو لا يسمح بدخول تغييرات على معرفته التى يعتبرها حقائق كلها، ولدى مثل هذا الإنسان تكون المرونة معطلة، فتفكيره يعمل فى إطار عالى من النمطية) (٥)، تعتبر "مرونة التفكير" "Flexibility of Thought" هى الركن المعرفى الأساسى للابداع، حيث تعبر عن (إعادة البناء السريع

---

(١) محسن محمد عطية: آفاق جديدة للفن، مرجع سبق ذكره، ص- ص ١٢٩- ٣١.
(٢) ألكسندرو روشكا: مرجع سبق ذكره، ص- ص ٦٢- ٦٥.
(٣) تنمية التفكير الإبتكارى لدى المصمم كعامل أساسى من أساسيات التصميم و نجاح العملية التصميمية: محمد عبد الله محمد رضوان و فكرى فضل سعد الدين، مجلة بحوث فى الفنون، أكتوبر، ١٩٩٩م، ص ١٩.
(٤) محسن محمد عطية: الفن و عالم الرمز، مرجع سبق ذكره، ص ٢١.
(٥) ألكسندرو روشكا: مرجع سبق ذكره، ص ٦٦.

والمناسب للمعلومات وأنظمة المعارف، وفقاً لمتطلبات الحالات المستجدة أو تغيير شكل الصياغة عندما لايبرهن الشكل السابق على فعاليته)، ويقابلها "التصلب" "Rigidity" أو (جمود التفكير الذى يعنى الإبقاء على وضع واحد، أو البقاء فى إطار المشكلات التى سبق حلها دون البحث عن جديد، بحيث لا يمتلك الفرد بعد النظر الذى كان سيساعده على إستكشاف الحلول الجديدة وإحتمالات التغيير)، وبتعبير آخر فإن الجمود أو الصلابة يعنيان النمطية فى التفكير.

وقد أكد "روجرز" "C. Rogers" على العلاقة بين عاملى المرونة والإنفتاح على الخبرة، وإعتبر أن "المرونة" (تتمثل فى نقص التصلب، أو فى القدرة على النفاذ وتجاوز المفاهيم والمعتقدات والفروض والإدراكات الراسخة، فهى تعنى تحمل الغموض حيثما وجد، كما تعنى القدرة على إستقبال المعلومات الكثيرة والمتسارعة دون اللجوء الى إغلاق الموقف أو إلى الحيل الدفاعية)[١]، وقد بين "مينزات" "I. Minzat" فى دراسة أجراها أن المرونة ليست مجرد شكلاً داخلياً من أشكال الإنتقال أو التغيير، بل هى فى الوقت ذاته نتاج تطور هذا الإنتقال، وتعتبر المرونة أداة لتحقيق إعادة بناء عناصر التفكير[٢]، وهناك مظاهر متنوعة لعامل المرونة ومنها:

١. المرونة التكيفية Adaptive Flexibility: وتنقسم إلى "المرونة الشكلية التكيفية" "Figural Adaptive Flexibility" و"المرونة التركيبية التكيفية" "Structural Adaptive Flexibility"، وإعتبر "جيلفورد" أن المرونة التكيفية (هى قدرة إبداعية تمكن الفرد من إنتاج التحويلات الشكلية الفارقة أو التغييرية) [٣]، وسبب تسمية هذا النوع من المرونة باسم المرونة التكيفية هو أنها تحتاج لتعديل مقصود فى السلوك ليتفق مع الحل السليم[٤]، وتعامل "جيلفورد" مع المرونة التكيفية على أنها عاملين منفصلين، أما "ويلسون" فقد تعامل مع المرونة التكيفية بشقيها على أنها عامل واحد.

٢. المرونة التلقائية Spontaneous Flexibility: فى الوقت الذى تمكن المرونة التكيفية الشخص من تغيير الزاوية الذهنية التى ينظر من خلالها إلى حل مشكلة محددة تحديداً دقيقاً، تكون المرونة التلقائية مسئولة عن إنتاج عدة أفكار فى موقف ليس على هذه الدرجة من

---

(١) علاقة الإعتماد- الإستقلال عن المجال بالإبداع: شاكر عبد الحميد، مجلة علم النفس، الهيئة العامة للكتاب، أكتوبر نوفمبر ديسمبر، ١٩٩٩م، ص١٢٠.
(٢) ألكسندرو روشكا: مرجع سبق ذكره، ص- ص ٥٩- ٦٠.
(٣) علاقة الإعتماد – الإستقلال عن المجال بالإبداع: مرجع سبق ذكره، ص ١١٧.
(٤) محمد فرغلي فراج وآخران: مرجع سبق ذكره، ص ٣٩٨.

التحديد[1]، وهى تعنى (الإبداع بأكثر من إطار أو شكل فى تلقائية وتنوع، وتعنى أيضاً الإستخدام المتنوع وغير العادى للأشياء والأفكار العادية، أو الميل إلى تحديد التفاصيل التى تساهم فى تطوير فكرة أو مشكلة معينة، أو إكمال صورةٍ ما)[2]، أو هى (قدرة الشخص على أن يعطى بشكل تلقائى عدداً متنوعاً من الإستجابات المختلفة، بمعنى الإبداع فى أكثر من إطار أو شكل)[3]، كما يمكن وصف المرونة التلقائية أيضاً بأنها (نوع من الإستعداد أو الميل لدى الفرد، يمكنه من الوصول إلى عدد متنوع من الإجابات أو المعلومات المنتجة متحرراً من القصور الذاتى للتفكير، ويكشف هذا الإستعداد عن نفسه من خلال الإنتقال من فئة إلى أخرى من فئات الإستجابة).[4]

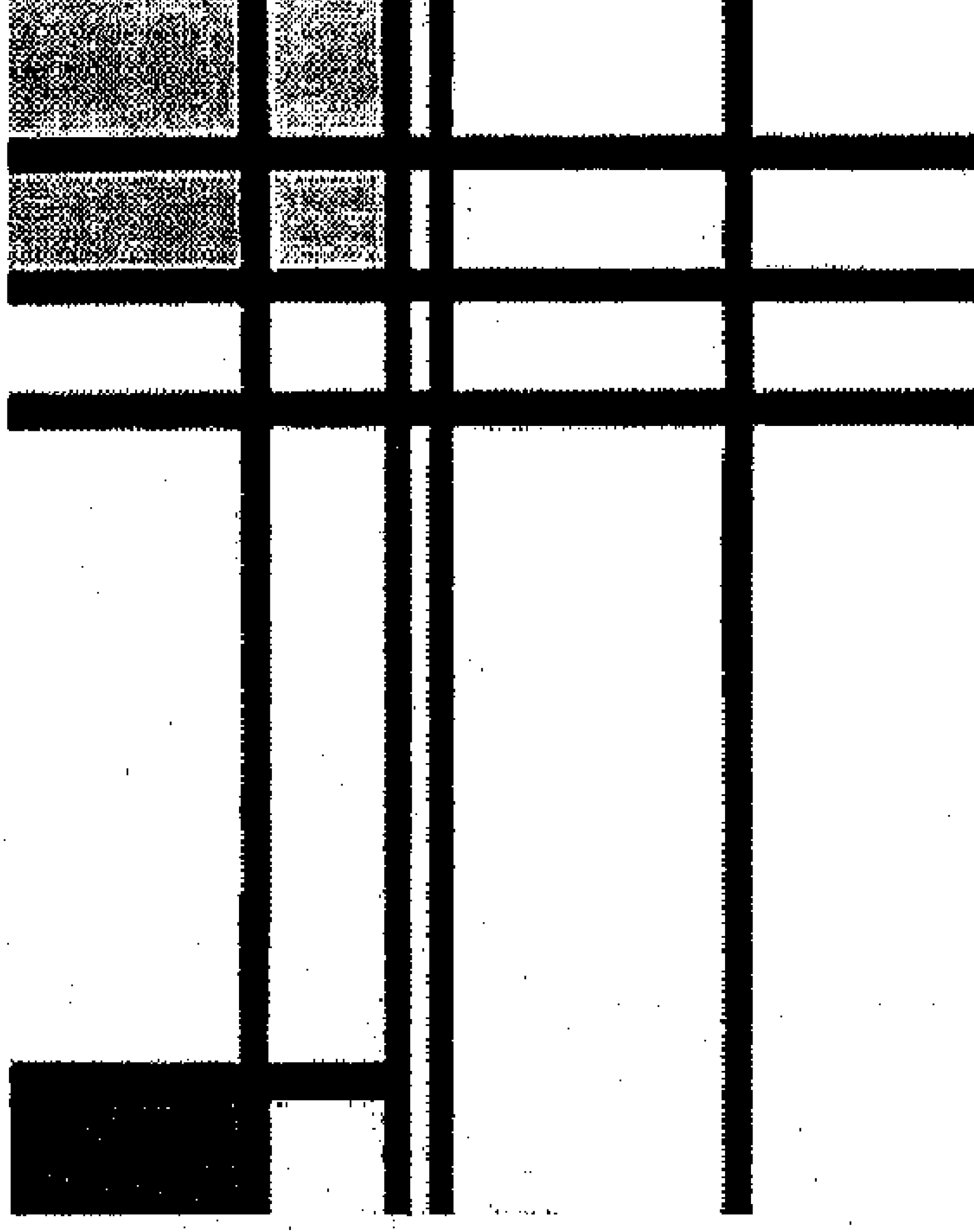
ونظراً لأن عامل المرونة يتمثل فى قدرة الشخص على إحداث تغيرات جزئية فى إتجاه سيره العقلى - دون أن يخرج عن النطاق الذى يحدد وجهته- بشكل يتلاءم مع طبيعة المشكلة وطبيعة الهدف، فإن الفنان الذى يتمتع بخاصية المرونة يميل الى إعادة بناء عمله الفنى بسرعة تبعاً للمواقف الجديدة التى تقابله أثناء نشاطه الفنى الإبداعى، ومع التغير المستمر فى الموقف تضيف كل بقعة لونية جديدة تأثيرات ناتجة عن التفاعل البصرى مع الألوان والأشكال الأخرى التى إتخذت مكانها الملائم قبلاً، كذلك يمكن أن تظهر مرونة الفنان فى قدرته على معالجة أكبر عدد من الوسائط، وقدرته على التحويل السهل للفكرة لتتلاءم مع متطلبات كل وسيط منها، وقد ظهرت هذه القدرة لدى فنانى عصر النهضة مثل "ليوناردو دا فنشى" و"مايكل أنجلو"، فالفنان المحترف الذى يتمتع بخاصية المرونة تكون لديه القدرة على الإستفادة مما تقدمه له المصادفات الناشئة عن إستخدامه للمادة الوسيطة من مميزات، وبدون هذه القابلية المرنة على التغيير أثناء محاولة التوصل إلى الحل فسوف توصله النتائج إلى حالة من الإحباط وبالتالى يفقد فرصته فى الوصول إلى عدد من الحلول الأفضل.

وعلى الرغم مما سبق فإن هناك من الفنانين من إتجه إلى الإختيار الدقيق أو لا ثم حصر نفسه فى نظام معين من الأشكال، وفى عدد محدود من الإختيارات اللونية، فالفنان "بيت موندريان" تتركب تكوينات أعماله من تعامد للخطوط الرأسية والأفقية، كما أنه إستخدم مجموعات لونية محددة إقتصرت على الأحمر والأصفر والأزرق والأسود والأبيض، وإعتبر أن هذه العلاقات الرأسية والأفقية فى أعماله هى أهم عناصر تنظيم القوى التركيبية

---

(١) مصطفى سويف: دراسات نفسية فى الإبداع و التلقى، مرجع سبق ذكره، ص- ص ٦٨- ٦٩.
(٢) محسن محمد عطية: الفن و عالم الرمز، مرجع سبق ذكره، ص ٢١.
(٣) محمد فرغلى فراج و آخران: مرجع سبق ذكره، ص ٣٩٨.
(٤) محى الدين أحمد حسين: مرجع سبق ذكره، ص ٥٣.

فى عضوية صوره، وهى تماثل فى جوهرها أساس تركيب الوجود، كذلك حصر "ألبرز" فنه فى تصميماته المنوعة على شكل المربع والتشكيلات البصرية الحركية للون، والفنان "فرانك ستيلا" إستخدم موضوعاً واحداً فقط هو التركيب ذو الأشرطة المتوازية التى تغطى مساحة اللوحة بأكملها.(١)



صورة رقم (١- ٢- ٢) لوحة "تعامد الخطوط: الأحمر والأصفر" "Opposition of Lines: Red and Yellow" للفنان"بيت موندريان" "P. Mondrian"

- عـــامل الأصـــــــالـة:
- **Factor of Originality:**

يشير عامل الأصالة إلى (القدرة على إنتاج أفكار أصيلة والتى قد تكشف عن نفسها من خلال إعطاء إستجابات غير شائعة، أو من خلال الميل إلى تقديم تداعيات لفظية بعيدة فى إختبار لتداعى الكلمات، أو فى درجة مهارة إستجابة معينة يتم تقديرها بواسطة المحكمين)(٢)، ويمكن الحكم على الفكرة بالأصالة من منظور علاقتها بالأفكار الشائعة ومدى تميزها وخروجها عن الطابع التقليدى، والشخص صاحب التفكير الأصيل هو الشخص الذى يرفض تكرار أفكار الآخرين وحلولهم التقليدية للمشكلات.(٣)

إن أحد أهم مميزات العملية الإبداعية هى محاولات المبدع المستمرة للكشف عن شئ جديد متميز أصيل فى نوعه لم يسبق للعين أن رأته بهذه الصورة الجديدة من قبل، كما أن من مميزاتها إستيعاب كل المصادر المتاحة وإعادة صياغتها فى وحدة فريدة متميزه(٤)، وتعتبر

(١) محسن محمد عطية: آفاق جديدة للفن، مرجع سبق ذكره، ص- ص ١٢٣- ١٢٩.
(٢) محى الدين أحمد حسين: مرجع سبق ذكره، ص ٥٤.
(٣) محمد فرغلى فراج وآخران: مرجع سبق ذكره، ص ٣٩٩.
(٤) حسنى عبده مسعد أبو النصر: مرجع سبق ذكره، ص- ص ٤٠- ٤١.

الأصالة من أهم العوامل الإبداعية، ويمكن وصفها بأنها (إستعداد عام لأن يكون الفرد مجدداً، أو ميالاً إلى النفور من تكرار مايفعله الآخرون).[١]

وتشير المراجع الموسوعية إلى أن العمل الفنى الأصيل (هو الذى لا يكون صورة مقلدة أو منقولة Copy أو مستنسخ Reproduction أو محاكاة Simulation)، ويكون تقدير عنصر الأصالة فى العمل الفنى فى حدود الحكم بأنه أكثر أو أقل أصالة، حيث يصعب وجود الأصالة بصورة مطلقة، وذلك يرجع لتحمس الفنان والإنسان بشكل عام لثقافته وتشبعه بها، وإختزانه للرموز التى إنتقلت إليه من بيئته وثقافته، ويظل الفنان فى عملية التخزين لهذه الرموز طوال حياته وبالتالى يصعب التحقق بدقة من القدر الذى أثر به كل من المخزون المعرفى والخبرة الخاصة بثقافة الفنان المبدع على نشاطه الإبداعى.[٢]

وكثيراً ما يستخدم مفهوم الأصالة فى التفرقة بين الفن والحرفة، حيث يبدأ كل فنان ناشئ أولاً فى الظهور على مستوى الحرفة بمحاكاة أعمال الفن الأخرى، وذلك بغرض إستيعاب الطرز الفنية المختلفة ليضمها إلى رصيده فتتسع دائرة خبرته، وبالتدريج يحصل الفنان على مكانته الفنية وذلك بموهبته الصادقة وحدها فيترك مرحلة التأهل التقليدية ويتحول فى إتجاه الإبداع الحقيقى[٣]، وإفتقاد العمل الفنى لصفة الأصالة يعنى أنه لا يقدم أى جديد، بل ويصفه البعض بأنه ليس فناً على الإطلاق، وهذا الرأى لا يتعارض مع لجوء الكثير من الفنانين فى بداياتهم إلى إستنساخ أعمال كبار الفنانين، وهو ما فعله "فنسنت فان جوخ" حين قام بنسخ أحد أعمال الفنان "ميليه" ثم وقع بإسمه هو على المستنسخ فقد تمكن من تحويل عمل فنى أبدعه غيره إلى عمل يحمل طابعه الفنى الخاص، أما الفنان "بابلو بيكاسو" فقد تأثر بالمنحوتات الأفريقية فى بداية تمرده على التقاليد الجامدة للفن الأكاديمى، ورأى أن الفن الأفريقى يتميز بعدم الموضوعية إلا أنه على الرغم من ذلك يبدو مركباً ويحمل شحنة عاطفية[٤]، وقد إستعان "بيكاسو" فى أعماله بأشياء مألوفة لعين الإنسان العادى أضفى عليها طابعه الخاص من خلال طريقة إستخدامه لها والتراكيب الجديدة التى إستخدمها بها، وظهر هذا فى تمثاله "رأس الثور" فالقطعتين اللتين إستخدمهما فى بناء التمثال هما مقعد ومقود دراجة عثر عليهما عن طريق الصدفة، ولكنه حصل من خلال إضافتهما إلى بعضهما على "كل" جديد يختلف عن مجرد مجموع الجزئين، كذلك لجأ الفنان "جورج سيجال" إلى إستخدام أشكال جصية

---

(١) محسن محمد عطية: الفن و عالم الرمز، مرجع سبق ذكره، ص ١٤.

(٢) محسن محمد عطية: آفاق جديدة للفن، مرجع سبق ذكره، ص- ص١٣٢- ١٣٧.

(٣) المرجع السابق، ص ١٤٧.

(٤) محسن محمد عطية: الفن و عالم الرمز، مرجع سبق ذكره، ص ١٥.

مصبوبة على نماذج بشرية فى ملابسها اليومية العادية، والفنان "أميل نولد" الذى إستخدم تمثلات تقليدية ليعكس قيم روحية مثل قيمة الألفة، مثل العمل الفنى أصدقاء الذى إستخدم فيه صورة تفصيلية لجسم الإنسان، والفنان "أولدنبرج" الذى تشبه تماثيله الحيوانات المحنطة والدمى المحشوة ولعب الأطفال، وبشكل عام فإن فن "الكولاج" "Collage" يعتمد بشكل أساسى على الأشكال الجاهزة، وفن "النحت التجميعى" "Assemblage" يعتمد على الأجزاء الجاهزة التى لم يصنعها الفنان نفسه، وإنما إستعان بها فى التعبير عن فكرته بطريقة أصيلة، فمفهوم الأصالة هنا يتعلق بتنظيم السياق الجديد الذى حصلت عليه المواد الوسيطة الجاهزة والعلاقات التى تواءمت بها معاً.[١]

- **عامل الإحتفاظ بالإتجاه / مواصلةالإتجاه / المثابرة:**
- **Factor of Maintaining of Direction / Perseverance:**

ويرتبط هذا العامل بقدرة الفرد على الإنهماك فى محيط من المعلومات وإستدعائها بشكل إنتقائى، والإفادة منها بطريقة منظمة، ويمتاز الشخص المبدع بقدرته على التركيز فى العمل الذى هو بصدده لفترات طويلة، ويكون هذا التركيز مصحوباً بإنتباه طويل الأمد على هدف معين، وعلى الرغم من المشاق أو المعوقات التى تثيرها المواقف الخارجية، أو المواقف التى تحدث نتيجة للتغير فى مضمون الهدف، تظهر هذه القدرة فى قدرات الفرد على متابعة هدف معين، وتخطى أية مشتتات والإلتفاف حولها بأسلوب يتسم بالمرونة[٢]، ويقوم هذا العامل على أساسين هما:

١. مواصلة العمل Maintaining of Work: وعلى الرغم من أهميتها إلا أنها لا تكفى وحدها حيث يمكنها أن تدخل فى نطاق التصلب وتحتاج إلى جوارها إلى الأساس الثانى.
٢. الإتجاه نحو هدف معين Pointed Direction: وهو جوهر هذا النشاط، ولا يشترط أن يكون مضمون الهدف واضحاً تماماً فى ذهن الشخص بكل جوانبه وتفصيلاته المختلفة، فيكفى الشعور بالإتجاه نحو هدف ما[٣]، وهو ما يؤكد إستمرار خط ما أو محور ثابت تدور من حوله أفكار ومشاعر المبدع، ويصبح هذا المحور أشبه بالقضيب المغناطيسى الذى يلتقط ما يتلاءم معه وما يزيد من قوته مع مرور الوقت.

---

(١) محسن محمد عطية: آفاق جديدة للفن، مرجع سبق ذكره، ص-ص ١٣٥- ١٤٠.
(٢) محمد فرغلى فراج و أخران: مرجع سبق ذكره، ص٤٠٠.
(٣) مصطفى سويف: علم النفس الحديث (معالمه و نماذج من دراساته)، مرجع سبق ذكره، ص ٢٤١.

وقد أشار "ماير" "Meier" إلى هذه القدرة عندما إعتبر أن التركيز على العمل لفترات غير محدودة هو أحد السمات الهامة التى تميز عادات العمل عند المبدعين، وتميز أيضاً طريقتهم فى إطلاق طاقاتهم، بينما يعد "سويف" أو ل من أطلق اسم "عامل الإحتفاظ بالإتجاه" فى تعليقه على أبحاث "جيلفورد"، وقد تبنى عدد من الباحثين المصريين دراسة هذا العامل بعد أن غيرت التسمية إلى "مواصلة الإتجاه"، كما قدم "صفوت فرج" تعريفاً إجرائياً لهذا العامل: (وهو أنه القدرة على التركيز المصحوب بالإنتباه طويل الأمد على هدف معين، من خلال مشتتات أو معوقات سواء فى المواقف الخارجية أو نتيجة لتعديلات حدثت فى مضمون الهدف، وتظهر هذه القدرة فى قدرة المفحوص على متابعة هدف معين وتخطى أية مشتتات والإلتفاف حولها بأسلوب يتسم بالمرونة).(١)

ومن أهم الدراسات المتعلقة بهذا الموضوع دراسة العالم الألمانى "ماكس فرتهايمر" "M. Wertheimer" التى أجراها على العالم "ألبرت آينشتاين" "A. Einstein"، وقد كانت العلاقة بينهما تنطوى على قدر كبير من الإحترام المتبادل مما حدا بـ "أينشتاين" أن يتطوع كموضوع للدراسة التى بدأت عام ١٩١٦ ثم إستمرت بعد ذلك لسنوات عديدة، وفى عام ١٩٤٣ أتم "فرتهايمر" إعداد تقريره للنشر وكشف فيه عن أن "آينشتاين" ظل لمدة سبع سنوات مشغولاً بصورة عنيفة بمشكلة علمية واحدة، بدأ إنشغاله بها منذ كان فى السادسة عشرة من عمره، وقد علق "أينشتاين" نفسه على هذا بقوله: (طوال هذه السنوات جميعاً كنت أشعر بما يمكن أن تسميه شعوراً بالإتجاه، شعوراً بالمضى قدماً صوب شئ محدد ...)(٢) ، وهناك خمس مظاهر مختلفة لهذا العامل هى:

١. <u>عامل الإحتفاظ بالإتجاه الوجدانى والمزاجى Maintaining of Affection & Mode Direction:</u> ويتمثل فى قدرة المبدع على تحقيق درجة معينة من المناخ الوجدانى تساعده على التحمس لعمل معين، وتمكنه من الإستمرار فى هذا العمل والإرتباط به لفترات طويلة، وتجعله غير قادر على الخضوع لمغريات الحياة وجذب الواقع أو الكسل أو الإسترخاء، كما يتمكن المبدع من تحقيق مستوى معين من التوتر النفسى اللازم لعملية الإبداع وتحمل الغموض الذى قد يحيط بموضوع معين، ويتمكن من إلتقاط خيط الضوء بين الغموض فيكون فى حالة تشبه العشق والغرام الصوفى كما صوره "جيروم برونر" "J. Bruner"، ويستمر المبدع فى هذه الحالة أثناء العمل وأيضاً فى لحظات إنصرافه عنه.

---

(١) على المليجى: بنية الفن التشكيلى الحديث (دراسة أنثروبولوجية سوسيولوجية)، القاهرة، ٢٠٠٠م، ص- ص ١٢٢-١٢٤.
(٢) مصطفى سويف: علم النفس الحديث (معالمه و نماذج من دراساته)، مرجع سبق ذكره، ص- ص ٢٢٨- ٢٣٠.

٢. عامل الإحتفاظ بالإتجاه الذهني والإستدلالي Maintaining of Mind & Deduction Direction: ويتمثل فى قدرة المبدع على الإحتفاظ بفكرة معينة داخله لعدد من السنوات قد يطول أو يقصر، إلى أن يتوصل للصياغة النهائية لهذه الفكرة ويقدم عمله الإبداعى، أو هو القدرة العقلية على تجاوز التناقض والغموض العقلى والتحرك على عدد من المستويات الذهنية التى تستوعب الفكر، أو هو المحور العقلى الصلب الذى يجذب إليه العناصر الملائمة ولايستقطب إلا ما يلائم الموضوع الذى يعمل عليه المبدع، وعلى الرغم من إنصراف المبدع عن الموضوع إلا أنه يكون فى مستويات معينة من التفكير مازال مشغولاً به.

٣. عامل الإحتفاظ بالإتجاه التخيلى Maintaining of Imagination Direction: ويتمثل فى قدرة المبدع على إبتكار الصور وتنميتها، والإتجاه بها إلى تحقيق غاية معينة هى بناء العمل الإبداعى، والنشاط الخيالى هو الذى يعالج الصور على المستوى الذهنى، ويجب على المبدع إلى جوار قدرته على معالجة أفكاره فى الخيال أن يكون قادراً على مواصلة إتجاهه الخيالى.

٤. عامل الإحتفاظ بالإتجاه التاريخي / المثابرة الزمنية Maintaining of Historical Direction / Time Perseverance: ويتعلق هذا الجانب بترتيب الوقائع والأحداث، وربطها زمنياً بحيث يكون لها منطقاً تاريخياً، ويمكن أن يقوم المبدع بالتغيير فى الأبعاد التاريخية للموضوع الذى يتعامل معه، إلا أنه يجب عليه لكى يفعل ذلك أن يكون على درجة من الوعي والفهم للأبعاد الزمنية لموضوعه، ثم يستطيع بعد ذلك أن يتلاعب بها تلاعباً محسوباً تماماً، يتمثل فى التفكيك وإعادة التجميع، وهذا هو صميم النشاط الخيالى.

٥. عامل المثابرة البدنية Physical Perseverance: يحتاج العمل الإبداعى إلى المثابرة البدنية التى تمكن المبدع من إنجاز عمله، والتى تتمثل فى القدرة على متابعة العمل لفترات طويلة، وقبول المبدع للحرمان من المتع والملذات التى تعود عليها فى غير أوقات الإرتباط بالعمل، ويمكن التعبير عن هذا بأن المبدع يهب وقته وجهده وصحته لعمله.(١)

وقد فرقت بعض الدراسات بين أنواع المجالات الفنية على أساس علاقتها بعامل المثابرة، فالشاعر الذى يتخصص فى إبداع القصائد القصيرة يحتاج لقدر من المثابرة أقل من شاعر الملحمة أو الفنان التشكيلى الذى يبدع أعمالاً ضخمة، و يطلق على النوع الأول المبدع الإنفعالى، بينما يطلق على النوع الثانى اسم المبدع البنائى، حيث يبنى إبداعاته بشكل تراكبى.

---

(١) مصرى عبد الحميد حنورة: مرجع سبق ذكره، ص- ص ١٢- ١٧.

عـــامل الدافـعيــة:

- **Factor of Motivation:**

يستخدم علماء النفس مفهوم "الدافع" "Motive" للإشارة إلى (مظاهر النشاط التى تؤدى إلى المثابرة Perseverance على أداء سلوك معين نحو هدف معين)، وترتبط قدرة الدافع على إثارة السلوك المناسب بوجود حاجة Need معينة تتفق معه لدى الفرد، ويتوقف تأثير الدافع فى تنشيط الطاقة الإبداعية على الفروق الفردية التى توجد بين المبدعين، فقد يؤثر دافع معين فى بعض المبدعين ولا يؤثر فى البعض الآخر.(١)

وقد رأى "ألكس أو زبورن" "A. Osborn" أن التفكير الإبداعى ليس مجرد عملية عقلية بحتة، فهو محكوم من بدايته وحتى النهاية بإنفعالات المبدع، حيث أن التفكير الإبداعى هو فى حقيقته أشبه مايكون بطاقة معينه تكتسب قوتها من مصدرين أساسيين هما إنفعالات المبدع وإرادته، وقد إستمد "أوزبورن" هذه الفكرة من نتائج عمليات تشريح المخ، والتى كشفت عن وجود منطقة معينة تسمى بـ "المنطقة الصامتة" "Silent Area" هى المسئولة عن خلق الأفكار، وإلى جانبها توجد منطقة تسمى منطقة المهاد البصرى للمخ هى المسئولة عن الجوانب الإنفعالية للإنسان، وتتصل المنطقتان ببعضهما بشكل يؤثر على التفكير الإبداعى، وقدم "أوزبورن" تفسيره لظاهرة العمل تحت درجة عالية من الضغط الإنفعالى على أساس هذه النتائج.

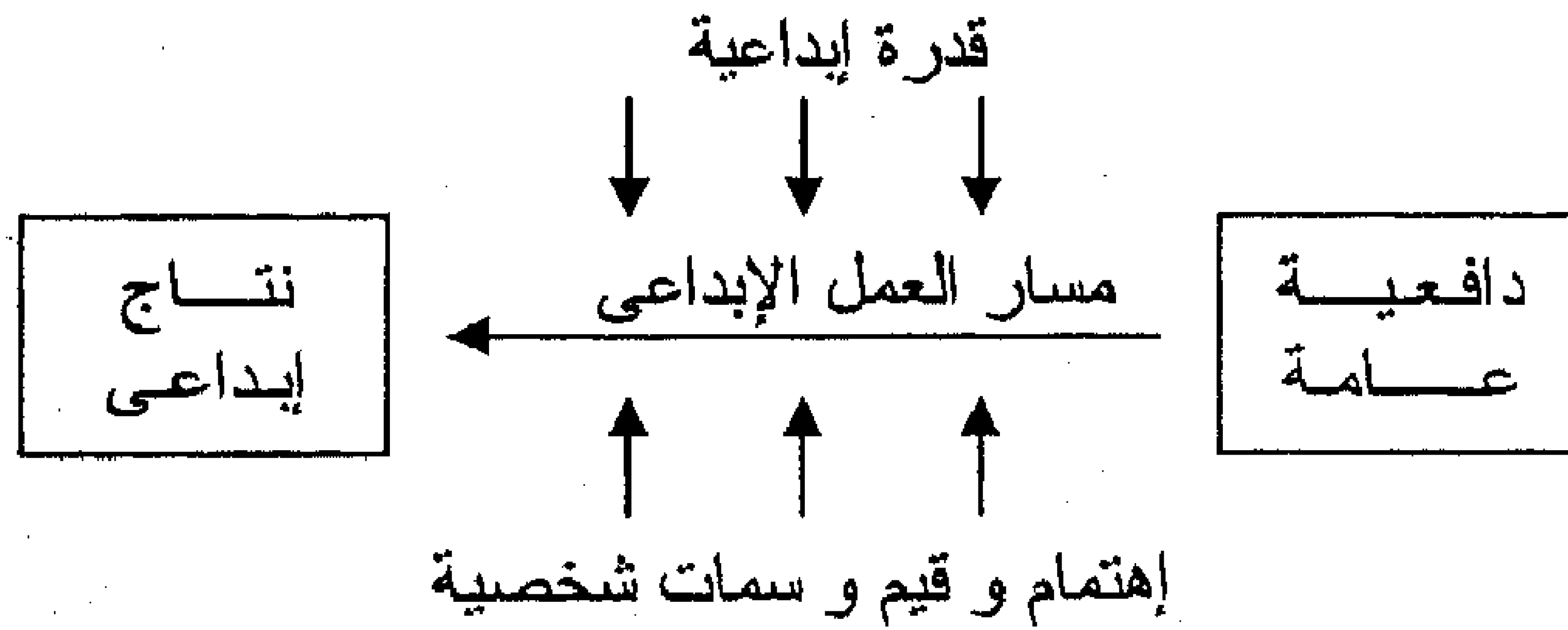
ولقد تتابعت الدراسات التى تتعلق بموضوع علاقة الدافعية بالتفكير الإبداعى، وإهتم بهذا الموضوع العلماء مثل "ماكينون" "MacKinnon" و"جونز" "Jones" و"ماى" "May" و"بلوم" "Bloom" و"تايلور" "Taylor" و"ماسلو" "Maslow" و"ألامشا" "Alamshah" ...، وإتفق الجميع على أهمية توافر عامل الدافعية لحدوث النشاط الإبداعى، وقد رأى "بارون" "Barron" أن دافعية المبدع تأخذ شكل "الحاجة إلى النظام" (و هى الحاجة التى تدفعه إلى السعى نحو اللا- إنتظامات المتواجدة فى الأشياء بهدف إعادة النظام إليها)، وعلى هذا فإن الشخص المبدع هو الشخص الذى يفسح مجال إدراكه لكل ماهو غير منتظم، وبشكل عام فإن الفرق بين دافعية المبدع ودافعية الشخص العادى يمكن تلخيصه فى أن دافعية المبدع تكون موجهة حيال هدف معين بذاته، ذلك الهدف الذى يمكن تحديده فى النتاج الإبداعى، أى

---

(١) محمد فرغلى فراج و آخران: مرجع سبق ذكره، ص ٣٦٩.

أن درجة النشاط العام أو التوتر الذى يميز الشخص المبدع إنما يستقطبها مسار واحد فقط، وهو مسار العمل الإبداعى.(١)

ويوضح الشكل (١- ٢- ١) العلاقة بين الدافعية وبين النتاج الإبداعى والقيم والسمات الشخصية للمبدع.



شكل (١- ٢- ١) العلاقة بين الدافعية والنتاج الإبداعى والقيم والسمات الشخصية للمبدع.(٢)

ويمكن تقسيم الدافعية إلى نوعين هما:

١. دافعية خارجية ثانوية External Secondary Motivation: ترتبط بالظروف التى تحيط بالفرد والرغبات الخارجية مثل الرغبة فى الحصول على لقب معين أو مكانة إجتماعية معينة.

٢. دافعية داخلية Internal Motivation: وترتبط بالمبدع ذاته بعيداً عن تأثيرات المجتمع الخارجى، وتظهر فى رغبته فى المعرفة والإكتشاف وتقديم الأفكار والمقترحات الجديدة.

والدافعية الداخلية هى التى لها الدور الحاسم فى عملية الابداع، وهذا لا ينفى دور الدافعية الخارجية ولكن سيطرة الدوافع الخارجية على الفرد تؤدى إلى تركيز الإنتباه على الإهتمامات الشخصية بدلاً من الموضوع المعرفى نفسه، وهذا يؤدى بالتالى إلى خفض فاعلية البحث والتقصى، وأيضاً قد يلجأ الفرد فى هذه الحالة إلى تجنب المشكلات المعقدة والإتجاه إلى الحلول السريعة والمطروقة من قبل، ويصبح الهدف أمام الفرد هنا هو الحل الأسهل للمشكلة وليس تقديم الحل المبدع لها، وهو ما يقضى على العملية الإبداعية نهائيا(٣)،

---

(١) محى الدين أحمد حسين: مرجع سبق ذكره، ص- ص ١٠٤- ١٠٥.
(٢) المرجع السابق، ص ١١٥.
(٣) ألكسندرو روشكا: مرجع سبق ذكره، ص ٧١.

ويتضح دور الدوافع الخارجية بتفاعلها مع الدوافع الداخلية، فيتضاعف أثر المنبه الخارجى بإقترانه بأثر ناشئ عن منبه داخلى، والعكس أيضاً صحيح[1]، حيث أن الدوافع الإجتماعية Social Motives مثلاً تعمل كمعزز لأثر الدوافع الداخلية مما يسهم فى تفعيل هذا الأثر وبالتالى تنشيط العملية الإبداعية.

وقد ذكر "مادى" "Maadi" فى دراسته نوعين من الدوافع الداخلية يكمنان خلف العمل الإبداعى هما:

أ- الحاجة إلى الجودة Need for Quality: وتعنى رغبة المبدع فى توظيف إمكاناته بالطريقة التى يرى نفسه فيها مؤدياً لأعمال ذات قيمة من وجهة نظره الخاصة، ويتمثل دور هذا الدافع فى دفع المبدع إلى المثابرة فى العمل إلى أن يصل إلى درجة الجودة التى ترضيه.

ب- الحاجة إلى الأصالة Need for Originality: وتكشف عن نفسها من خلال إتجاه المبدع إلى الأعمال الفريده غير العادية، نظراً لأنها تحمل له مشاعر إستجابة إنفعالية سارة.

ومن خلال هذين الدافعين فسر "مادى" إتجاه المبدع إلى مجال معين من مجالات الإبداع دون غيره، فالفرد الذى تغلب لديه الحاجة إلى الجودة على الحاجة إلى الأصالة يميل إلى الإتجاه الحرفى فى الفن أكثر من الإبداع فيه، أما إذا تغلبت الحاجة إلى الأصالة لديه على الحاجة إلى الجودة فيحدث العكس، وفى حالة توازن درجتى الحاجتين فإنه يجمع بين الحرفية والإبداع فى عمله.[2]

ومن أهم الدوافع التى إرتبطت بالإبداع أيضاً دافع التوتر النفسى Tension حيث يمكن النظر إليه بصفته حالة من حالات التعبير عن شدة Strength الدوافع، ويكون مصحوباً دائماً بحالة من حالات إختلال الإتزان، فحالة التوتر المنخفضة تكون غير كافية لتعبئة القدرة الإبداعية، حيث أن عدم الإتزان يعتبر ضرورى للإندفاع فى نشاط عقلى أو إبداعى، كذلك فإن زيادة هذا الإختلال أو حالة التوتر المرتفعة غالباً ما تتسبب فى تشتيت الطاقة الإبداعية، لأنها تؤدى إلى العجز عن ضبط الشدة الوجدانية مما يؤدى بدوره إلى كف Inhibiting كثير من القدرات الإبداعية، فالوسطية فى هذا الدافع تعتبر أساسية لأى مبدع لدفع قدراته الإبداعية وتنشيطها، ويعتبر التوتر أحد الصفات المميزة التى تتضح لدى المبدعين، والتى يعزى إليها الكثير من مظاهر السلوك الغريب الذى قد يتعامل به المبدعون مع المجتمع، ويصاحب التوتر حركة الإبداع بمراحلها المختلفة.[3]

---

(١) محمد فرغلى فراج و آخران: مرجع سبق ذكره، ص ١٤٥.
(٢) محى الدين أحمد حسين: مرجع سبق ذكره، ص- ص ١١٢- ١١٣.
(٣) محمد فرغلى فراج و آخران: مرجع سبق ذكره، ص ٣٥٤.

- **عـامل الذكــاء:**
- **Factor of Intelligence:**

على الرغم من أنـه ليس من العوامل التـى أشـار إليها "جيلفورد" فـى دراساته إلا أن جميع الدراسات أكدت على أهميته بالنسبة للنشاط الإبداعى، ويعرف "الذكاء" بأنه (القدرة على ملاحظة العلاقات المنطقية، وإستخدام معارف الفرد لحل المشكلات والإستجابة الملائمة للمواقف الجديدة)(1)، كما أنه أيضاً (القدرة على التحليل والتركيب والتمييز والإختبار، وعلى التكيف إزاء المواقف المختلفة، ويقابل الوجدان والإرادة فى التقسيم الثلاثى للظواهر النفسية)(٢)، وقد حدد العالم "كاتل" "Catel" ثلاثة أنواع أساسية للذكاءهى: الذكاء من النوع "A" (و يقصد به الإمكانية البيولوجية الفطرية التى يولد بها الفرد)، والذكاء من النوع "B" وهو عبارة عن (المضمون البيئى والإجتماعى الذى يعيش فيه الفرد من ثقافة معلومات ومهارات وخبرات وعلاقات ...، ولا يمكن حصره بالنسبة لحياة الفرد الواحد)، ثم الذكاء من النوع "C" وهو (الدرجة التى يحصل عليها الفرد على أحد مقاييس التى وضعت لقياس الذكاء، ولا يخرج عن كونه درجة على مقياس، حيث أنه من الصعب جداً الوصول إلى مقياس يشمل جميع جوانب الذكاء متعددة الإبداع).(٣)

ويساعد الذكاء الإنسان على أن يفهم ويجرد ويحل المشكلات، ومع وجود العوامل الأخرى للإبداع يظهر دور الذكاء فى قدرة المبدع على إستغلال معارفه فى حل المشكلات، وفى طرق التركيب التى يستخدمها فى صياغة البناء التصورى الذى يقدمه ذهنه للمشكلة، ويرتبط بالذكاء عدد من القدرات العقلية، والتى تتمثل فى :

١. الإستيعاب اللفظى Verbal Comprehension: وهى القدرة على إستخدام الكلمات فى التفكير.
٢. القدرة الرقمية Numerical Ability: وهى القدرة على التعامل مع الأرقام وعمل التحليلات الرقمية.
٣. القدرة على التصور Ability of Conceptoin: وترتبط بالقدرة على عمل أشكال ومساحات، وتطويع الأشكال بطريقة عقلية.
٤. القدرة على التعليل الرقمى Numerical Reasoning: وهى القدرة على تحليل العلاقات المنطقية وإكتشاف أساسياتها.

---

(1) The New Webster's dictionary of the English Language, Lexicon Publication Inc., 1995, p. 502.
(٢) عبد المنعم الحفنى: مرجع سبق ذكره، ص ٨٨.
(٣) محمد عبد الظاهر الطيب و عبد الوهاب محمد كامل: أسس علم النفس و تطبيقاته المهنية، ١٩٩٧م، ص ٢٣٦.

٥. القدرة على التعليل اللفظى Verbal Reasoning: وهى القدرة على التعليل بطريقة لفظية، عن طريق عرض الحقائق، والوصول إلى حكم على أساس الإنعكاسات المنطقية لهذه الحقائق.

٦. الطلاقة اللفظية Word Fluency: وتتمثل فى القدرة على إستخدام الكلمات بسرعة وبسهولة، دون التركيز على الإستيعاب اللفظى.

٧. القدرة على التعليل الرمزى Symbolic Reasoning: وتعنى القدرة على إستخدام المعانى الرمزية المجردة للوصول إلى الأحكام والقرارت التى لها مدلول منطقى.(١)

إن الإستخدام الفعال للذكاء- وبصفة خاصة الإستعمال المبدع- يرتبط إرتباطاً وثيقاً بمتغيرات الإستعدادات الأخرى كالدافعية والإهتمام ...، وهذا ما يفسر كون بعض الأشخاص من ذوى الذكاء المرتفع على درجة ضعيفة من الإبداع، فى الوقت الذى يكون للبعض الذين يقلون عنهم فى الذكاء قدرات إبداعية أعلى وذلك فى وجود دافعية أكبر ودرجة أعلى من الإهتمام، وفى هذا كتب "بيجات" "M. Bejat" يقول: (أن الأفراد الذين ينخفض مستوى ذكائهم عن المتوسط فى العادة لا يكونون مبدعين، أما الأفراد الذين هم فى مستوى الذكاء العادى والذكاء العالى فيحتمل أن يكونوا – أو لا يكونوا- مبدعين، ولهذا يمكن أن يوجد نوعان من الذكاء، نوع نمطى عقيم وآخر إبداعى).(٢)

والذكاء الإبداعى Creative Intelligence يتطلب مستوى معين من الذكاء لا يقل عن المتوسط بشكل عام، وحيث أن توفر درجة عالية من الذكاء لدى الفرد لا يعنى بالضرورة أنه سيكون على درجة عالية من الإبداع، فيكون العامل المهم فى هذه الحالة هو مدى الإفادة من القدرات المتوفرة لدى الفرد، وليس وجود هذه القدرات فى حد ذاتها، وعلى هذا فالفرد الذى يقوم ذكاؤه على تمثل عدد من الحقائق، ويستطيع أن يستخدمها بطريقة مرنة، ولديه قدر مناسب من الدافعية لإستكشاف الحقائق الجديدة حول المشكلة فهذا هو الفرد الذى يتوقع منه أن يكون مبدعاً(٣)، وهذا ما لاحظته "كوكس" "M. Cox" من خلال دراستها للسير الذاتية لمجموعة متنوعة من المبدعين، وتوصلت إلى أن الذكاء المرتفع - وليس الذكاء المرتفع جداً- مصحوباً بدرجة عالية من عامل المثابرة يحققان الإبداع أكثر مما لو كان الذكاء مرتفعاً جداً مع درجة منخفضة من المثابرة.(٤)

---

(١) حسن محمد خير الدين و آخرون: مرجع سبق ذكره، ص- ص ٢٦٢- ٢٦٣.
(٢) ألكسندرو روشكا: مرجع سبق ذكره، ص ٥٧.
(٣) وجيه محمود حجاج: مرجع سبق ذكره، ص ١٠٣.
(٤) ألكسندرو روشكا: مرجع سبق ذكره، ص ١٧.

- **عامل التفتح على الخبرة:**

- **Factor of Openness to Experience:**

قام "كارل روجرز" "C. Rogers" بإثباته فى نظريته عن الإبداع، وأضافه إلى مجموعة الدوافع التى تتحكم فى المبدع وتوجه طاقته نحو النشاط الإبداعى، وتقوم نظرية "روجرز" على أساس وجود دافع يغلب على الحياة العضوية والإنسانية هو الدافع إلى الإتساع أو الإمتداد، والنمو والنضج، والميل إلى التعبير عن إحتياجات الكائن وإثارتها، وإعتبر "روجرز" أن هذا الميل يعتبر دافعاً أساسياً من دوافع الأصالة والإبداع، ويعنى (القدرة على تلقى الكم الكبير من المعلومات المتعارضة دون الحسم الجبرى للموقف، أى أنه القدرة على الإمتداد والإتساع)، وينقسم عامل التفتح على الخبرة إلى عاملين هما:

١. عامل التفتح على الخبرة الخارجية Openness to External Experience: ويعتبر جزءاً من المسئولية الإجتماعية والحاجة إلى الإتصال والإنتماء للجماعة والمجتمع.

٢. عامل التفتح على الخبرة الذاتية Openness to self Experience: ويتمثل فيما يسمى بالإعتماد على الوعى الذاتى Self Consciousness للفرد، أو ما أسماه "روجرز" بإعتماد الحكم على المصادر الداخلية، حيث أن قيمة الفعل الإبداعى لا تحددها المصادر الخارجية كالنقد الخارجى، ولكن تحددها المصادر الداخلية كإقتناع الفرد بعمله ومدى رضائه عنه. (١)

وقد أكد الفنان "هنرى ماتيس" "H. Matisse" رائد "المدرسة الوحشية" "Fauvism" على أهمية عامل الإنفتاح على الخبرة بالنسبة للفنان، أو كما يسميه البعض عملية إكتساب الإطار فى تكوين الشخصية المتفردة، إلا أنه أكد أيضاً على أهمية أن تتواجد لدى الفنان القدرة على التحرر من سيطرة الخبرات السابقة، وأوضح أنه - وعلى الرغم من دراسته للرسم والتلوين بالطرق الأكاديمية وتعاليم الأساتذه الأوائل من فنانى عصر النهضة ومحاكاة أساليبهم الفنية- إلا أن هذا لم يقف عائقاً أمام إبداعه الخاص عندما قرر عند مرحلة معينة أن يعتمد على نفسه، وذلك عندما أدرك ضرورة نسيان أساليب الفنانين الأوائل الأكاديمية والإعتماد على أسلوبه الفنى الخاص، أو التعامل مع هذه الأساليب بطريقته الخاصة (٢)، وقد حذر علماء "الجشطالت" ومنهم "فرتهايمر" و"دانكر" "Duncker"، و"ماير" "Maier" من الأثر الآلى للخبرة على التفكير الفردى، فرؤية المشكلة من خلال المشكلات السابقة المشابهة يوجه الفرد

---

(١) محمد فرغلى فراج و آخران: مرجع سبق ذكره، ص ٣٦٣.
(٢) محسن محمد عطية: الفن و عالم الرمز، مرجع سبق ذكره، ص- ص ١٤- ١٥.

بطريقة آلية إلى الحل المجرب لهذه المشاكل، ويعيقه عن محاولة التجريب والتعمق فى المشكلة للوصول إلى حل مبدع.(١)

- عـــامل الإستقلال عن المجـــال:
- **Factor of Field Independence:**

قامت العديد من الدراسات بإثبات هذا العامل، وذلك من خلال إثبات وجود علاقة سلبية بين الإبداع والمجاراة أو الإمتثال Conformity، فالرغبة فى مجاراة الضغوط الإجتماعية تخلق لدى الفرد درجة كبيرة من القلق نحو قبول الجماعة أو رفضها دون النظر إلى الإعتبارات الإبداعية، وهو ما يؤدى إلى إعاقة التوجه الإبداعى لدى الفرد، كذلك فإن ضغط المجاراة نفسه يخلق لدى الفرد دوافع تتصارع مع المرونة الضرورية للتفكير الإبداعى، ولهذا فإن الحاجة للمجاراة تختفى لدى المبدعين بشكل عام وبصفة خاصة المجاراة العقلية أو الفكرية Intellectual Conformity.(٢)

وقد أشارت بعض الدراسات إلى أن الإستقلال عن المجال يرتبط بوجود درجة عالية من الخيال والأحلام، وكذلك درجة ملحوظة من التحكم فى الصور العقلية من أجل حل المشكلات، وقد طالب "جيلفورد" بالمزيد من الإهتمام بدراسة هذا العامل بصفة خاصة، وقد أثبتت الدراسات أن المعتمدون على المجال Field Dependents أكثر تميزاً فى النشاطات الإجتماعية، وأن المستقلون عن المجال Field Independents أكثر تميزاً فى المهام التى تتطلب مهارات بصرية مكانية بشكل خاص ومهارات التشكيل المعرفى بشكل عام، وعلى ذلك فقد توصلت الدراسات أيضاً إلى حقيقة عامة مفادها أن المستقلون عن المجال يكونون أكثر إبداعاً من المعتمدين.(٣)

---

(1) Lawson, Brayan: How Designers Think, W & Mackay Ltd., 1980, p. 110.

(٢) محمد فرغلى فراج و آخران: مرجع سبق ذكره، ص ٣٥٧.

(٣) علاقة الإعتماد- الإستقلال عن المجال بالإبداع: مرجع سبق ذكره، ص- ص ٩٢- ١٠٢.

- **عامل التحليل والتأليف:**

- **Factor of Analysis & Composing:**

يرتبط هذا العامل بالميل الذى يكون لدى المبدع إلى تفتيت مركبات قائمة بالفعل، وتحويلها إلى وحدات أبسط يمكن إعادة تنظيمها، كما يعنى أيضاً التنظيم وإعادة التنظيم بطريقة جديدة للمدركات المتاحة، سواء فى الواقع أو على مستوى التصور الذهنى(١)، ومن الصعب تصور حدوث الفعل الإبداعى دون تفتيت المركبات القائمة بالفعل، وتحويلها إلى وحدات أبسط منها لكى يعاد تنظيمها من جديد، وقد كشف "جيلفورد" فى دراساته النفسية عن هذا العامل، كما توقع ظهور أكثر من عامل واحد لتفسير هذا النوع من النشاط (٢)، ورأى أصحاب مدرسة "الجشطالت" أن هذا العامل من شأنه أن يحقق التوازن أو يخفف قدر التوتر الذى يصاحب العملية الابداعية، كما يعتبره بعض العلماء أحد مظاهر عامل المرونة حيث أنه يساعد الفرد على الإحتفاظ بتفتح عقله، وبفضل عامل التحليل والتأليف يقوم الفنان بإجراء التغييرات والتعديلات حتى اللحظة الأخيرة التى تسبق إنتهاءه من عمله.(٣)

- **عامل مدى التركيب فى البناء التصورى:**

- **Factor of Composing Extent in the Perceptional construction:**

ويفسر هذا العامل درجة التركيب أو التعقد فى البناء التصورى التى يستطيع الفرد أن يقوم بها، حيث أن كل مبدع يلزمه أن يحتفظ فى ذهنه بعدة متغيرات، وأن يتعامل معها أثناء محاولته للبحث عن حل للمشكلة، وتختلف درجة تعقيد المتغيرات من مشكلة لأخرى، وتختلف قدرة الفرد على إستيعاب هذا التعقيد من فرد لآخر، والمبدع يلزمه لكى يصل إلى الحل الإبداعى أن يحتفظ بدرجة كبيرة من التعقيد والتركيب فى البناء التصورى للمشكلة فى ذهنه، وذلك حتى يتمكن من إستيعاب جوانب المشكلة كاملة، وحتى يتهيأ عقله لتقديم الحل المناسب لها، والذى بدوره قد يكون على درجة من التعقيد، ويؤدى وجود هذا العامل إلى أن تمكن المبدع الإحتفاظ بالمشكلة الإبداعية فى عقله لفترة كافية لإستكشاف أبعادها وتقليب الإحتمالات فى طريق الوصول إلى الحل الإبداعى.

---

(١) محسن محمد عطية: الفن و عالم الرمز، مرجع سبق ذكره، ص ٢٢.
(٢) مصطفى سويف: دراسات نفسية فى الإبداع و التلقى، مرجع سبق ذكره، ص ٦١.
(٣) محسن محمد عطية: آفاق جديدة للفن، مرجع سبق ذكره، ص ١٢٦.

- عامل إعادة التنظيم / إعادة التحديد:

- **Factor of Reorganizing / Redefining:**

يعتمد هذا العامل على حقيقة علمية هامة مفادها أن كثير من المخترعات جاءت عبارة عن تحوير لشئ قائم فعلاً إلى آخر يختلف عنه فى التصميم أو الوظيفة أو الإستعمال، وقد لاحظ "ثرستون" أنه كثيراً ماينحصر حل مشكلة معينة فى إعادة صياغة المشكة نفسها بشكل جديد ثم حل المشكلة الجديدة، كما إعتبر "ويلش" "L. Welch" أن القدرة على إعادة تنظيم الأفكار وتركيبها بسهولة تبعاً لخطة معينة تعتبر أساسية لكل أنواع التفكير الإبداعى، وهو ما دفع الكثير من الإستراتيجيات الإبداعية أن تعتمد على تفتيت المشكلة ثم تركيبها بطريقة جديدة والتعامل مع التركيب الجديد، أو إعادة تخيل المشكلة من خلال مقارنتها مع مشكلة أخرى أبسط منها، ومحاولة التوصل إلى الحلول الإبداعية من خلال هذه المقارنة.[1]

- عامل التقييم:

- **Factor of Evaluation:**

أكد الكثير من العلماء على حتمية أن يتضمن أى فعل إبداعى عملية إنتخاب Election، والتى بدورها تتضمن تقييماً، لذا فإن أحد الشروط التى لابد من توفرها لدى المبدع هو قدرته على تحديد المشكلة والمنهج الذين ينتخبهما من بين المشاكل والمناهج المتعددة أمامه، وهو يقوم بذلك فى ضوء الإمكانيات المتاحة له، والمهارات التى إكتسبها أو التى يستطيع إكتسابها، وقد إستخلص "هرتزكا" "A. E. Hertzka" وآخرون أربعة مظاهر لعامل للتقييم، وهى:

١. عامل التقييم المنطقى Logical Evaluating Factor.
٢. عامل التقييم الإدراكى Perceptional Evaluating Factor.
٣. عامل التقييم الناتج عن الخبرة Experiential Evaluating Factor.
٤. عامل سرعة التقييم Evaluation Speed Factor.

---

(١) مصطفى سويف: دراسات نفسية فى الإبداع و التلقى، مرجع سبق ذكره، ص- ص ٦٠- ٦٢.

إختبارات الإبداع:

Tests of Creativity:

قام "جيلفورد" بتطوير مجموعة من الإختبارات التى كانت أساساً تطبق فى مجال التعليم إلى بطاريات إختبار للقدرات الإبداعية، كما طور "بول تورانس" "E. P. Torrance" ورفاقه فى جامعة مينسوتا بطاريات بديلة يمكن تطبيقها على الأفراد من سن الحضانة إلى سن التخرج من المدرسة، وإختبارات الإبداع وعلى الرغم من تداولها لا تزال حتى الآن فى طورها التجريبى ويرى الكثير من الباحثين أنها ما زالت غير صالحة تماماً للإستخدام العملى، ولا تزال دقة نتائج هذه الإختبارات فى طور البحث، ومن هذه الإختبارات ما يقيس الإبداع الفنى بشكل خاص ومنها:

- **إختبار رؤية المشكلات:**

- **Seeing Problems Test:**

ويستخدم هذا الإختبار لقياس عامل الحساسية للمشكلات، ويتكون من أربع أجزاء يشتمل كل جزء منها على ثلاثة بنود تمثل أشياء معروفة للمفحوص، ويكون المطلوب منه كتابة خمس مشكلات تخطر على ذهنه عندما يفكر فى كل شئ منها، وترتبط بإستخدام الشئ وشكله ومادته التى صنع منها، وتستغرق الإجابة على هذا الإختبار مدة ثمانى دقائق حيث يعطى المفحوص مدة دقيقتين للإجابة على كل جزء من أجزاءه الأربعة.

- **إختبار الألغاز:**

- **Riddles Test:**

ويستخدم هذا الإختبار لقياس عامل الأصالة، ويتكون من جزءين يتضمن كل منهما ستة بنود، ويسمح للمفحوص بمدة أربع دقائق للإجابة على كل جزء من جزئى الإختبار، بزمن كلى قدره ثمانى دقائق، وتكون بنود الإختبار على شكل ألغاز أو أسئلة من نوع الألغاز، ويكون على المفحوص كتابة أفضل إجابة يستطيع التفكير فيها لكل سؤال.

- إختبار عناوين القصص:
- **Plot Titles Test:**

ويستخدم فى قياس عاملى الطلاقة والأصالة، وهو يتكون من جزءين، يمثل كل منهما قصة قصيرة، ويطلب من الفرد أن يسجل أكبر قدر ممكن من العناوين المناسبة لكل قصة منهما، فى خلال وحدة زمنية تستغرق ثلاث دقائق، وتتحدد درجة الطلاقة من خلال مجموع العناوين الرديئة التى يقدمها الشخص سواء كانت وصفية أو تعليقية، بينما تتحدد درجة الأصالة من خلال عدد العناوين المقدمة منه، والتى تنطبق عليها شروط الإستجابة الجيدة.(١)

- إختبار الإستعمالات الغير معتادة:
- **Unusual Uses Test:**

ويستخدم فى قياس عامل المرونة، كما يمكنه أن يقيس عامل الأصالة أيضاً بدرجة أقل، وفيه يطلب من الفرد أن يذكر إستعمالات كثيرة ومختلفة لشئ شائع الإستخدام، كالورقة البيضاء أو طبق الطعام أو المقعد، وهذا الإختبار يقيس المرونة التلقائية التى تحسب على أساس عدد مرات التغيير فى زاوية التفكير خلال الإجابة على الإختبار، ويتكون هذ الإختبار من جزءين الزمن الخاص بكل منهما خمس دقائق.

- إختبار التفكير بالصور:
- **Thinking with Pictures Test:**

وهو من بطارية "تورانس" ويشتمل على ثلاث نشاطات أو ثلاث إختبارات(٢)، ويعتبر هذا الإختبار أفضل الإختبارات لقياس النشاط الفنى البصرى بشكل خاص، لأن إنتباه الفنان يكون مركزاً على التعبير عن أفكاره فى شكل منتج، وبالتالى فهو فى حاجة إلى إختبارات تتضمن قدرات غير لفظية، وهذه النشاطات هى:

١. إختبار بناء الصورة The Picture Construction Test: يبدأ إختبار بناء الصورة بمساحة لونية صغيرة يطلب من الفرد أن يحولها إلى عمل فنى مكتمل، وينتهى الإختبار بأن يطلب إلى الفرد أن يفكر فى اسم أو عنوان للعمل الفنى، وأن يكتبه فى أسفل العمل، ويحاول من خلاله أن يربط عناصر العمل سوياً، ويمكن من خلال هذا الإختبار التعرف على الطريقة

---

(١) محى الدين أحمد حسين: مرجع سبق ذكره، ص ١٢٦.
(٢) علاقة الإعتماد – الإستقلال عن المجال بالإبداع: مرجع سبق ذكره، ص-ص ١٠٦- ١٠٧.

التى يتعامل بها الفنان مع العمل الفنى، ومن خلال ربط الإرشادات فى هذا الإختبار معاً إلى جانب الكيفية التى يقوم من خلالها الفنان بالربط يمكن التوصل إلى صورة قريبة من الطريقة التى يعمل بها الفنان.

٢. إختبار إكمال الشكل The Figure Completion Test: وهو يتكون من عدد من الأشكال أو الخطوط الغير مكتملة، ويجب على الفرد فى هذا الإختبار أن يتحكم فى إنتباهه لفترة طويلة كافية لعمل الوثبات المطلوبة لملء الفراغات وإكمال التشكيل البصرى، وهو ما يجب على الفنان أن يقوم به أثناء نشاطه الفنى للتحرك عبر المراحل المختلفة لإتمام العمل، فحين يقف الفنان مبتعداً وينظر إلى ما أنجزه حتى هذه اللحظة، ثم يصنع القرارت التالية، فإنه فى هذه الحالة يواجه مشكلة مشابهة لتلك الموجودة فى إختبار إكمال الشكل، فالشكل الذى أكمله حتى لحظة معينة يمثله الشكل الغير مكتمل، وهو الذى يحفزه ويدفعه لإتجاه جديد أو أن يكمل جهوده فى نفس المسار.

٣. إختبار الأشكال المغلقة المكررة The Repeated Closed Test: ويتكون هذا الإختبار من صفحتين من الأشكال المغلقة، كالدوائر والمربعات والمثلثات ...، والتى تجبر الفرد على أن يعود مرة بعد أخرى لنفس هذا الشكل المحفز ويتابعه بطريقة مختلفة.

و الفنان المبدع فى عمله يتكرر إبتعاده ورجوعه لنفس العمل، وفى كل مرة يحاول أن يرى العمل بطريقة جديدة وأن يحسن من عمله الأسبق، وهذه العودة لا تدل على ضعف ثقة الفنان بنفسه أو بعمله، ولكن طبيعة الفنان المبدع تسعى دائماً لإستكشاف كافة الحلول البديلة لإنتاجاته الفنية، ونادراً ما يصل لحالة الرضاء عن العمل.[1]

---

(1) Hastie, Reid: Op.cit, p.p. 191-195.

الفصل الثالث:

نظريات فسرت الإبداع الفني

Theories Explained Creativity in Art

مقدمة:

Introduction:

يعرف "الفن" "Art" بأنه (مهارة يحكمها الذوق والموهبة)، كما يعرف أيضاً بأنه (جملة الوسائل التى يستخدمها الإنسان لا ثارة المشاعر والعواطف، وبخاصة عواطف الجمال كالتصوير والموسيقى والشعر)(١)، أما "الإبداع" - كما عرفه "المعجم الوجيز"- فهو (الإنشاء على غير مثال سابق)(٢)، ولقد كان موضوع الإبداع الفنى دائماً أحد أكثر الموضوعات التى تشغل بال المفكرين، فأفردوا له العديد والعديد من الدراسات وقدموا فيه مجموعة متنوعة من النظريات تحمل وجهات نظر وإتجاهات فكرية متباينة، وذلك فى محاولات جادة لسبر أغوار عالم الإبداع الفنى وإستشفاف كل الحقائق الممكنة حول القدرات الإبداعية لدى الفنانين العباقرة الذين أثروا بأعمالهم فى وجدان الشعوب، بل وأعتبر عدد كبير منهم رموزاً لبلادهم، ومنهم من تخطى حاجز الأعراق والقوميات والحدود الجغرافية منطلقاً إلى العالم الواسع الذى ظل فى إشتياق بالغ إلى متابعة السير الذاتية لمبدعيه إلى جانب أعمالهم الفنية، وهذا الإهتمام كان يقابله إهتمام آخر لدى العلماء بمحاولة كشف الغموض الذى يحيط بشخصية الفنان المبدع، والتخلص من الأفكار العتيقة حول القوى الغيبية التى تتحكم فى ملكاته الفنية وغيرها من الأفكار التى إرتبطت بالأساطير والخرافات أكثر منها بالتفكير الموضوعى المبنى على حقائق.

و لقد صادفت الدراسات التى تناولت موضوع الإبداع الفنى العديد من الصعوبات، لما يتصف به الفنانون بشكل خاص من مشاعر الشك والإرتياب تجاه الدراسات العلمية والتجريبية، فالفنان بطبيعته لا يعطى ثقته بسهولة لكل ما هو علمى، حيث يغلب لديه الجانب الوجدانى والعاطفى على الجانب العقلى المنطقى، وينظر أكثر الفنانين إلى عقلية رجل العلم على أنها غير مؤهلة لا ستيعاب المفاهيم الفنية وما يرتبط بها من تصورات وخيالات وإستبصارات، ويرى بعض الفنانين أن مشاركتهم فى هذا النوع من الدراسات وخضوعهم للتجارب والتحليلات ما هو إلأنوع من العبث، حيث أن الفن أوسع وأعمق وأروع من أن

---

(١) مجمع اللغة العربية: المعجم الوجيز، طبعة خاصة لوزارة التربية و التعليم ، ١٩٩٠، ص ٤٨٢.
(٢) المرجع السابق، ص ٤٠.

يخضع لتحليل أو تجريب ...، هذه وغيرها من المفاهيم المسيطرة على آراء الكثير من العاملين فى المجال الفنى كانت السبب خلف النظرة التى إعتاد الفنانون أن ينظروا بها إلى العلماء على أنهم غرباء متحجرى المشاعر يسعون لتطبيق قواعد علمية جامدة وثابتة على ظاهرة لا يمكن بأى حال أن تتصف بالثبات.(١)

و على إمتداد العصور التاريخية المختلفة تعددت الدراسات التى تناولت بالبحث والتحليل موضوع الإبداع الفنى، وتعددت النظريات التى عنيت بتفسيره وتحديد مظاهره، ويمكن حصر أهمهافى أربع نظريات هى: (نظرية الإلهام والعبقرية، والنظرية العقلية، والنظرية النفسية، والنظرية الإجتماعية)، وهذه النظريات الأربع تعد الأشهر بين جميع النظريات التى تناولت موضوع الإبداع الفنى، إلا أن هذا لا ينفى وجود العديد من التفسيرات التى قدمت خارجها كالتفسير الذى قدمته مدرسة "الجشطالت" وهو يختلف عن التوجه الفكرى لرواد النظرية النفسية، كذلك قدم "على عبد المعطى" تفسيراً موضوعياً إعتماداً على ما أسماه بالإطار، وعلى كل حال فإن دراسة هذه النظريات جميعاً بتوجهاتها الفكرية المختلفة من شأنها أن تثرى المعرفة الإنسانية، ومن شأنها أيضا أن تكشف بعداً آخر من أبعاد الظاهرة الإبداعية، ويتعرض هذا الفصل لا شهر النظريات التى تناولت موضوع الإبداع الفنى، مع عرض موجز لا هم الإنتقادات التى وجهت إلى كل منها، كذلك التعرف على بعض الآراء التى قدمت خارج إطار هذه النظريات للوصول إلى أكبر فهم ممكن لا بعاد ظاهرة الإبداع الفنى.

بعض المفاهيم التى تتعلق بظاهرة الإبداع الفنى:

Some Concepts Related to The Phenomenon of Creativity in Art:

هناك بعض المفاهيم التى يجب توضيحها قبل التعرض للنظريات والتفسيرات التى قدمت لظاهرة الإبداع الفنى، وهى المفاهيم التى تحدد النظرة إلى الإبداع الفنى وإختلافه عن الإبداع العلمى، ثم التعرف على أنواع الإبداع الفنى ومستوياته المختلفة، وفيما يلى عرض لهذه المفاهيم:

---

(1) Hastie, Reid: Op.cit, p. 170.

- الإبداع الفنى:

- **Creativity in Art:**

إن الهدف من النتاج فى مجال الإبداع الفنى يتمثل فى المنفعة والجمال، بالإضافة إلى الوظيفة المعرفية والإدراكية، ويختلف عن الإبداع العلمى فى أنه يعكس الواقع فى صورة عيانية وحسية، وهو ما يحقق الوظيفة الجمالية، كما أن النتاج فى الإبداع الفنى يأتى تعبيراً عن الحالات الداخلية كالحاجات والإدراكات والدوافع ...، كما أن المبدع يعالج مظاهر متعلقة ببيئته مستهدفاً تحقيق نتاج جديد وملائم، ويضفى على هذا النتاج من ذاته وأسلوبه كشخص.

و يحقق المبدع الفنان نتاجه من عناصر لم تكن موجودة فى إدراكه فى البداية، ويعبر عن الواقع ذاتياً وإنفعالياً من خلال الإحساسات والإدراكات والتمثلات...، ويكون الحد الأدنى للذكاء المطلوب فى الإبداع الفنى أقل منه فى حالة الإبداع العلمى، حيث تلعب الإستعدادات الخاصة الدور الأساسى ويكفى أن تكون درجة الذكاء فوق المتوسط، بينما تختلف أنواع الذكاء المطلوبة تبعاً للإختلافات بين المجالات الفنية فهناك الذكاء اللفظى والمكانى والإجتماعى ...، ومع إختلاف نوع الذكاء تختلف أيضاً مظاهر الدافعية تبعاً لطبيعة النشاط الفنى الإبداعى.

- الإبداع العلمى:

- **Creativity in Science:**

إعتبر "ماكينون" "D. W. Mackinnon" أن الغرض الوحيد من الإبداع علمياً كان أو فنياً هو "التبسيط" "Simplification"، وبهذا وضع كل من المبدع العالم والمبدع الفنان فى نفس المكانة، وعلى الرغم من أنه كثيراً ما ألصق طابع الملاحظة الباردة بالعالم دون الفنان على أساس أن الإبداع العلمى ليس له أى دلالة إنفعالية، فقد عارضت "روى" "Roe" - وهى إحدى الباحثات البارزات فى مجال الإبداع العلمى- هذا الرأى على أساس أن المبدع العالم يتفاعل مع الظواهر التى يقوم بملاحظتها ودراستها، حيث تعتبر المشاركة فى الملاحظة فى حد ذاتها تفاعلاً بالنسبة له، كما إعتبرت "روى" أن المشاركة الإنفعالية للمبدع فى عمله تتمثل فى التمحيص والتدقيق وإعادة التركيب للأجزاء والتحليل والمواظبة على العمل.

و الهدف من النتاج فى الإبداع العلمى هو الإستعمالات المباشرة والمتوقعة للنتاج المبدع، وهو لا يرتبط بالمبدع كشخص بل يكون وسيطاً بين الحاجات والأهداف المحددة من الخارج وليس من داخل نفسه، والعلماء هم النمط المفكر الذى يجزئ الواقع من التحليل إلى التركيب

وبالعكس، لذا فالحد الأدنى للذكاء المطلوب للإبداع العلمى يكون مرتفعاً، وبشكل عام فيمكن أن يلتقى الإبداع العلمى والفنى معاً فى بعض المجالات كما فى مجالى الهندسة المعمارية والتصميم بفروعه المختلفة.(١)

- **أنواع الإبداع الفنى:**

- **Types of Creativity in Art:**

قام "إليوت أيزنار" "E. W. Eisner" بتقسيم الإبداع إلى أربعة أنواع يرتبط كل منها بقدرات يجب توافرها لدى المبدع، وجاءت مطابقة لنتائج دراسات "تايلور" "C. W. Taylor"، و"دى فرانسيسكو" "De Francesco"، وهى كالتالى:

١. دفع الحدود Boundary Pushing: وهو فى الفن يعبر عن القدرة على إعادة تحديد وتوسيع إستخدامات الأشياء أو الأفكار العادية.

٢. الإختراع Invention: وهو القدرة على إستخدام ما يتواجد بالفعل، حيث أن الإبداع فى أساسه هو منتج أو فكرة جديدة.

٣. كسر الحدود Boundary Breaking: هو القدرة على تقبل أو إبداع أفكار تنظيمية كبرى، سوف يتم قبولها فيما بعد كحقائق.

٤. التنظيم الجمالى Aesthetic Organization: ويختص بهؤلاء الذين يقدمون منتجات تظهر قدرة على تنظيم الأفكار والخصائص والأفعال فى علاقات بصرية على درجة كبيرة من المتعة والتوافق، وينطبق هذا أيضاً على الفنانين الذين لم يخترعوا طرزاً فنية أو مفاهيماً جديدة.

- **مستويـــات الإبداع الفنـــى:**

- **Levels of Creativity in Art:**

إن التقسيم البسيط الذى يقسم الناس والأشياء على أساس أنها إبداعية أو غير إبداعية، هو فى الحقيقة تقسيم مبالغ فى البساطة وعلى درجة من السطحية وعدم الدقة، فلايمكن القول أن فلان مبدع وفلان غير مبدع، أو أن هذا عمل مبدع وذاك عمل غير مبدع، بينما الأصح من ذلك قول أن فلاناً أكثر إبداعاً من فلان، وأن هذا العمل أكثر إبداعاً من ذاك، والفكرة المتفق عليها الآن فى مجال دراسات الإبداع هى أن الإبداع قدرة تتوافر لدى جميع الناس بدرجات

(١) الكسندرو روشكا: مرجع سبق ذكره، ص- ص ١٠٩- ١١١.

مختلفة، وقد حدد "تايلور" "I. A. Taylor" فى كتابه "طبيعة العملية الإبداعية" "The Nature of Creative Process" خمس مستويات للإبداع هى:

١. مستوى التعبير Level of Expression: ويعبر عن طريقة للتعبير عن النفس تتصف بالسذاجة من جهة، ومن جهة أخرى تتصف بالعمق، ويظهر هذا النوع من الإبداع فى الفن من خلال الألوان الزاهية، والأشكال المتحررة من قواعد الشكل الطبيعى والمظهر الواقعى للأشياء، وتتضح فيه بقوة ذاتية الفنان، ويرى هذا المستوى من الإبداع فى فن الأطفال أو الغير محترفين وفى الأعمال الفنية التى يطلق عليها بدائية Primitives.

٢. مستوى الإحتراف Level of Proficiency: وقد أطلق عليه "تايلور" اسم الإبداع الإنتاجى Productive Creativity، وهو مستوى الفنان المحترف المدرك للتقنيات الفنية الأكاديمية المختلفة، والأعمال الفنية فى هذا المستوى تكون أقل تحرراً من الأعمال فى مستوى التعبير ولكنها فى نفس الوقت دقيقة ومنمقة، ويدخل التصميم فى هذا المستوى لما يتعلق به من تقنيات ومحددات تحدد إنطلاق المبدع.

٣. مستوى الإختراع Level of Invention: والأفراد فى هذا المستوى يستخدمون العمليات والأساليب والخامات بطرق مختلفة وببراعة، فهم يكتشفون طرقاً جديدة لا ستخدام المفاهيم القديمة، ويكون لديهم درجة مرتفعة من المرونة للبناء على ما تأسس من قبل، ويظهر الفنانون من هذا المستوى تنوعات كثيرة ومهارات فى إستخدام الخامات والأساليب الفنية والعمليات التقنية.

٤. مستوى الإبتكار Level of Innovation: والأفراد فى هذا المستوى يكونون قادرين على الترجمات الأصيلة للمبادئ أو الإفتراضات الأساسية المقبولة من قبل أو المعروفة بالفعل، ولكن من خلال هذه التعديلات التى يقدمونها يحملون المبادئ الأساسية لخطوة إلى الأمام، كما فعلت مدارس "ما بعد الإنطباعية" "Post Impressionism" فى الإنتقال بالمبادئ الفنية التى أرستها "المدرسة الإنطباعية" "Impressionism" للأمام، والتعديلات فى هذا المستوى تتضمن مهارات فكرية عالية المستوى.

٥. مستوى النوع البارز من الإبداع Level of Emergentive Type of Creativity: وتنتمى إليه الفئة القليلة النادرة التى تعرضت لا بداع مبادئ جديدة تماماً فى الفن أو العلم، مثل "بيكاسو" و"سيزان" فى الفن الحديث، و"نيوتن" و"أينشتين" فى مجال العلم، وقد أشار

"تايلور" إلى أن الناس عندما تتكلم عن الإبداع تكون هذه المستويات الخمس فى ذهنهم، وأن معظم الفنانين يقعون فى الأربع مستويات الأولى من هذا التقسيم.[١]

نظريات عنيت بتفسير ظاهرة الإبداع الفنى:

Theories Tended to Explain The Phenomenon of Creativity in Art:

عندما سمع الفنانون القدماء منذ ثلاثة آلاف سنة أصواتاً فى رءوسهم، لم ينظروا إلى هذه الأصوات على أنها من داخلهم، ولكن نظروا إليها على أنها زيارات من الآلهة وربات الفنون، وقد أوضح "جوليان جاينز" "J. Jaynes" أن الناس بدأوا فى ربط هذه الأصوات بمسمى جديد- وهو الوعى Consciousness- فى العصور الوسطى، ومنذ هذا الوقت إختلفت النظرة التى نظر بها الناس لأنفسهم وعقولهم، وبمرور السنوات وتغير الظروف التى تحيط بالإنسان راحت نظرته إلى نفسه وإلى العالم من حوله تختلف تبعاً للمستحدثات التى تستجد فى كل عصر من عصور تطوره، والفن كنشاط إنسانى كان أحد المجالات التى إختلفت النظرة له من كل عصر إلى الذى يليه[٢]، وفيما يلى عرض لا هم النظريات الى وضعت لتفسير ظاهرة الإبداع الفنى:

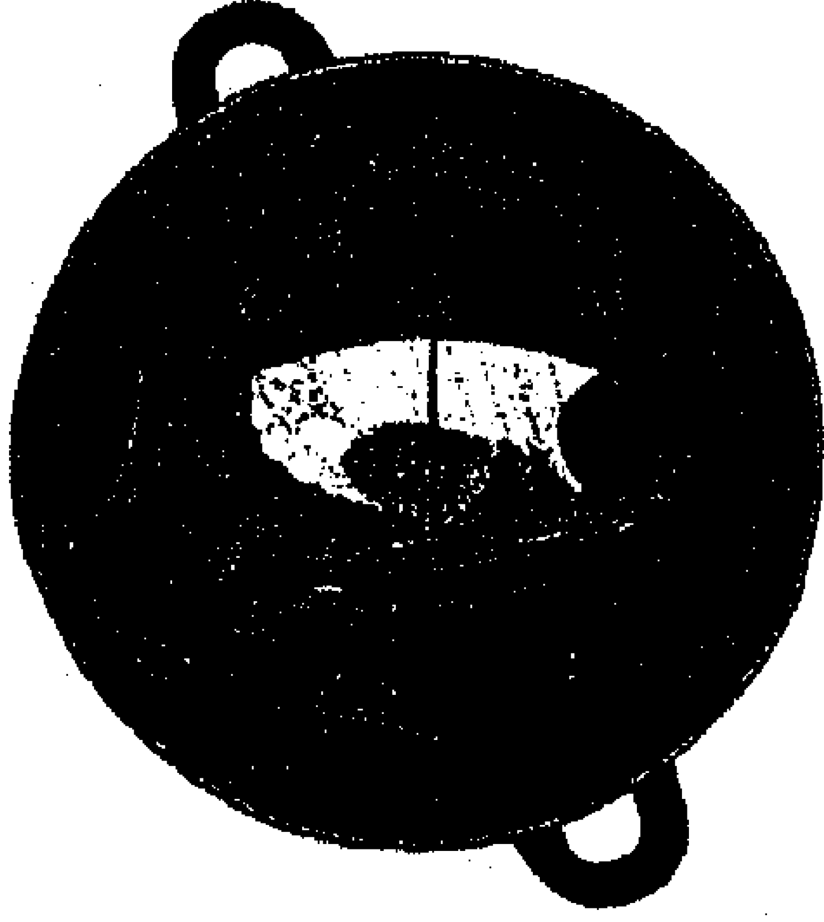
• نظرية الإلهام والعبقرية:

• Theory of Inspiration & Ingenuity:

ترجع كلمة "العبقرية" إلى وادى عبقر الذى إعتقد العرب قديماً أن الجن يسكنه، وأرجعوا إليه الفضل فى الإلهامات الفنية وفيوض الإبداع التى كانت تأتى على الشعراء الملهمين، وعلى كل من يأتى بشئ جديد فذ[٣]، أما "Genius" فتشتق من كلمة لا تينية تعنى روح Spirit أو جنى Demon وكانت تستخدم للإشارة إلى أولئك الذين يحلقون فوق نظرائهم ويكونون ملهمين بقوى سحرية، فقد ساد إعتقاد طويل فى الغرب يساوى بين الجنون أو الهوس

(1) Hastie, Reid: Op.cit, p.p. 171- 173.
(2) Peterson, Christopher: The Psychology of Abnormality, Harcourt Brace College Publishers, 1996, p. 249.
(٣) محمد فتحى: سر النهوض و التقدم (لماذا لا يبدع المصريون)، سلسلة العلم و الحياة، الهيئة المصرية العامة للكتاب، ١٩٩٩، ص ٦٤.

والعبقرية، وكان ينظر إلى "ديونيسس" "Dionysus" إله الخمر على أنه مجنون، وكان يعتقد أيضاً أنه يقود الناس عندما يشربون خمره إلى الجنون والإبداع معاً.[1]



☒ صورة رقم (١- ٣- ١) كأس شراب يرجع تاريخه إلى عام ٥٤٠ ق.م. تزينه صورة "الديونيسس" "Dionysus" إله الخمر عند الإغريق مسافراً على متن قارب.

و يعتبر "أفلاطون" "Plato" هو أول من أرسى دعائم هذه النظرية حين نظر إلى الفنان على أنه إنسان إحتضنته الآلهة وخصته بنعمة الإلهام والوحي، وعبر عن وجهة نظره هذه في محاورة "أيون" عندما تحدث عن ملحمة "الإلياذة" قائلاً: (إن براعتك في الكلام عن هوميروس لا تعزى إلى فن كما قلت لك منذ لحظة، لكنها تأتيك من قوة إلهية تحركك، قوة كالتي في الحجر الذي أسماه يوربيدوس مغناطيساً، وأسماه الآخر حجراً هيراكليا ... لأن هذا الحجر لا يجذب إليه الحلقات الحديدية نفسها فقط، بل إنه يعطيها قوة تمكنها من إحداث هذا الشئ- أي جذب حلقات أخرى- بحيث أن سلسلة طويلة جداً من الحلقات الجديدة يمكن أن تتصل ببعضها البعض، وبنفس هذه الطريقة تلهم ربة الشعر نفسها بعض الناس الذين يلهمون غيرهم بدورهم، وبذا تتصل الحلقات، لأن شعراء الملاحم الممتازين جميعاً لا ينطقون بكل شعرهم الرائع عن فن ولكن عن إلهام ووحي إلهي)[2]، كما عبر "أفلاطون" عن نفس وجهة النظر في محاورة "فايدروس" حين قال على لسان "سقراط" لصديقه "القبيادس": (و هاك أخيراً الغاية من حديثي، إنها تتعلق بالنوع الرابع من أنواع الهوس.. أجل.. الهوس الذي يحدث عند رؤية الجمال الأرضي فيذكر من يراه بالجمال الحقيقي، وعندئذٍ يحس المرء بأجنحة تنبت فيه وتتعجل الطيران، ولكنها لا تستطيع فتشرئب ببصرها إلى أعلى كما يفعل الطائر، وتهمل موجودات هذه الأرض حتى لتوصف بأن الهوس قد أصابها)[3]، وقد إستخدم "أفلاطون" في توجهه الفكري مفهوم "المثال" "Edios" أو "Idea" (و يعني في اللغة

---

(1) Peterson, Christopher: Op. Cit, p. 128.

(٢) علي عبد المعطي محمد: جماليات الفن (المناهج و المذاهب و النظريات)، دار المعرفة الجامعية، ١٩٩٣م، ص- ص ٧١- ٧٢.

(٣) شاكر عبد الحميد: التفضيل الجمالي (دراسة في سيكولوجية التذوق الفني)، عالم المعرفة، الكويت، ٢٠٠١م، ص ١٣.

اليونانية هيئة أو شكل)، و"المثال" عند "أفلاطون" هو (المعنى الكلى المعقول المفارق لظلاله فى عالم الأشياء الحسية).(١)

و قد عملت "الأفلاطونية الجديدة" "New Platonism" فى العصور الوسطى على توطيد هذه النظرة الصوفية للفن، فساد الإعتقاد بأن الفنان موجود غير عادى حباه الله ملكة الإبداع الفنى التى تكسب كل من تلمسه طابع السحر والإعجاز، وهذا ما نادى به على وجه الخصوص الأفلاطونيون فى عصر النهضة الذين كانوا يحيطون الفنان بهالة من القدسية والتمجيد، لما يتمتع به من ملكة سحرية لا توجد عند عامة الناس(٢)، وقد عبر "ليوناردو دا فنشى" "Leonardo Da Vinci" عن نفس المعنى عندما كتب يقول: (فى علم التصوير سمو إلهى، وهذا السمو هو ما يدفع عقل المصور لأن يصبح شبيهاً للعقل الإلهى).(٣)

و لم تنته هذه النظرية بإنتهاء العصور الوسطى، بل إنها بعثت بقوة مرة أخرى على يد "الحركة الرومانتيكية" "Romanticism" حين عارضت "الحركة الكلاسيكية" "Classicism" التى سادت قروناً طويلة، ففى حين مجد الكلاسيكيون دور العقل ومنحوه السلطة المطلقة شغل الرومانتيكيون بالإنفعالات العاطفية الجامحة التى تأتى من القلب منبع الإلهام، وقد عبر "يوجين ديلاكروا""E. Delacroix" عن ذلك بقوله: (إنها حمى الجذل التى تطيح بكل شيء وتتغلب على كل شيء، وهى بمثابة حمم البركان التى لا مفر من أن تشق طريقها بكل قوة وإندفاع وتخرج إلى النور).

إن النظرة التى نظرتها الرومانتيكية إلى الفن على أنه إلهاماً إلهياً كانت وراء التصرفات الغريبة التى ميزت سلوك الفنان الرومانتيكى، والتى كانت تتأرجح بين التكبر على الغير أحياناً والإغراق فى الخيال والأحلام أحياناً أخرى، وقد جاءت هذه النظرة موافقة لما أبداه العديد من الفنانين من وقوعهم تحت أسر القوى الإلهية التى تتحكم فى إنفعالاتهم الإبداعية، أو كما عبر عن ذلك "لودفيج فان بيتهوفن" "L. Beethoven" عن أنه كان يخيل إليه أنه (يسمع الله يهمس فى أذنيه)، أما الفيلسوف "فريدريش نيتشه" "F. Nietzsche" فقد نظر إلى الإلهام على أنه نوع من السكر والنشوة والتخدير، وإعتبر أن الخيال الفنى هو ضرب من الحلم أو الهلوسة أو الهذيان، وقد أوضح "نيتشه" فكرته عن الإلهام بمقولته: (حينما يهبط على الإنسان الإلهام المفاجئ يخيل إليه أنه قد أصبح مجرد واسطة أو أداة أو لسان حال لقوة عليا

---

(١) مصطفى النشار: تاريخ الفلسفة اليونانية من منظور شرقى (الجزء الثانى: السوفسطائيون- سقراط- أفلاطون)، دار قباء للنشر و التوزيع، القاهرة، د.ت.، ص ١٩٩.
(٢) على عبد المعطى محمد: مرجع سبق ذكره، ص ٧٢.
(٣) ليوناردو دافنشى: مرجع سبق ذكره، ص ١٠٧.

فوق الطبيعة، فيسمع الإنسان دون أن يتعب، ويأخذ دون أن يبحث، ويعرف دون أن يتساءل عن المانع، وتنبثق لديه الفكرة كأنها برق خاطف دون أدنى تردد وبلاأدنى إختيار).

و قد إتجهت دعوة أصحاب هذه النظرية إلى إلغاء دور العقل، وإعتبر الناقد الألماني الرومانتيكى "أوجست شليجل" "A. W. Schlegel" أن نقطة البداية فى كل شعر إنما هى إلغاء قانون العقل وشتى المناهج العقلية من أجل الإستغراق فى فوضى الأخيلة، كذلك نظر "بنيديتو كروتشة" "B. Croce" إلى الفن على أنه عيان وحدس لا يرتبط بالإرادة أو العقل، ولحظات الإبداع الفنى كما يراها "فيلكس كلاى" "F. Clay" تبدو بعيدة عن العمليات العادية للعقل والشعور والإرادة.(١)

و لقد جاءت أغلب الإنتقادات التى وجهت إلى نظرية الإلهام والعبقرية كنتيجة للألفاظ والمصطلحات المبهمة التى إعتمدت عليها فى تفسير الإبداع كالوحى السماوى والقوى الغيبية والمس الشيطانى ...، وغيرها من المرادفات التى يصعب التعامل معها بشكل عيانى، كما يصعب قياسها وتحديدها أو حتى تحديد آثارها، فتحولت عملية الإبداع الفنى إلى سر مستغلق على الفهم.

كذلك فإن النظرة التى نظرت بها هذه النظرية إلى الفنان كشخص ملهم مسلوب الإرادة يتلقى إلهامه عن طريق الأحلام- وهو ما روجت له الحركة الرومانتيكية- تعتبر فى حد ذاتها دعوة إلى الإستسلام للخيال والأحلام وإغفال مسألة الأداء Performance أو التنفيذ Execution وهو ما يعتبر عيباً كبيراً فى النظرية، كما لا تقدم هذه النظرة تفسيراً لا ختصاص بعض الناس بالإلهام الفنى دون غيرهم على الرغم من أن الجميع يشتركون فى الأحلام، ولا تبين أسباب المنح أو المنع للهبة الإبداعية، وذلك لأنها تتعامل مع الأمر بطريقة أسطورية خرافية.

لقد إرتبطت نشأة هذه النظرية بفكرة آلهة الأوليمب، وقامت على أساس الإعتقاد فى وجود هذه الآلهة وسيطرتها على عقول الفنانين، ومع التقدم الزمنى وإنتشار الوعى الدينى أصبح من الصعب متابعة التوجه الفكرى لهذه النظرية، كما أن إرتباطها بالقوى السحرية والغيبية أيضاً لا يتلاءم مع أسلوب التفكير المعاصر الذى لا يعطى للقوى الغيبية حيزاً كبيراً من تفكيره ولا ينساق خلف التصورات الغيبية، وإنما يبحث عن التفسيرات المقبولة والمنطقية والتى تتفق أيضاً مع آراءاه ومعتقداته الدينية.(٢)

---

(١) على عبد المعطى محمد: مرجع سبق ذكره، ص- ص ٧٥- ٧٩.
(٢) المرجع السابق، ص- ص ١٣٥- ١٣٨.

- النظرية العقلية:

- **Intellectual Theory:**

نظرت هذه النظرية إلى الإبداع الفنى كنتاج للعقل، وتعاملت مع النشاط الإبداعى على أنه فعل مقصود يتم بطريقة واعية، وهو ما عبر عنه الناقد الفنى "أرنست فيشر" "E. Fisher" عندما قال: (نحن نعرف أن العمل بالنسبة للفنان هو عملية واعية وليس مجرد إنفعال أو إلهام، وهو عمل ينتهى بخلق صورة جديدة للواقع تمثل هذا الواقع كما فهمه الإنسان وأخضعه لسيطرته)، كذلك أكد "فيشر" أن هذه النظرية لا تنظر إلى الإنفعال على أنه يمثل كل العملية الإبداعية، بل هى بدلاً من ذلك تؤكد على الحرفة الفنية والمهارات التى يجب على الفنان أن يكتسبها ويقدم من خلالها إنتاجه الإبداعى، وإعتبر أن الإنفعالات تحرق الفنان السطحى أما الفنان الحقيقى فلديه القدرة على ترويض الوحش وإخضاعه لمعالجاته الفنية [١]، فالفنان "ليوناردو دا فنشى" الذى لم يكن يعرف حداً فاصلاً بين الفن والعلم وبرع فى كل منهما أكد فى مناسبات عديدة على أهمية الجانب العقلى بالنسبة لعملية الإبداع الفنى، وقد كتب يقول: (و فى واقع الأمر يمتلك المصور - فى عقله أو لا - كل ما فى الكون أساساً وكل ما هو حضور واقعى أو خيال، ثم يمتلكه بعد ذلك فى يديه)، ولقد كان "دا فنشى" ينفق الساعات والليالى الطوال فى دوامات من التفكير، وهو ما عبر عنه بقوله: (تعمل العبقريات قليلاً، وتفكر كثيراً، تبحث بعقولها عن إبتكار وإختراع وتجديد، وبعد تكوين تلك الأفكار والآراء تعبر بأيديها عن كل ما حصلته وأدركته عقولها).[٢]

لقد أكد أنصار النظرية العقلية على أهمية مرحلة الإعداد والتحضير الواعية التى تسبق مرحلة الإلهام، أى أن اللاوعى بالنسبة لهم ما هو إلأنتاج للوعى، وكما عبر "هنرى بوانكاريه""H. Boinquaret" (فحالات الإلهام المفاجئة لا يمكنها أن تظهر إلى الوجود ما لم يسبقها جهود ذاتية متواصلة يظنها صاحبها عقيمة وغير مجدية، ضل فيها طريقه وعجزت قريحته عن الإنتاج)[٣] ، وعلى هذا فإن أنصار هذه النظرية لا يرفضون دور الخيال فى العمل الفنى، ولكنهم على العكس من ذلك ينظرون إليه نظرة إيجابية، ويعزون إليه قدرة الفنان على إستيعاب العالم الواقعى، ورأى "فريدريش هيجل" "F. Hegel" أن الخيال عند الفنان المبدع يختلف عن الخيال السلبى المحض الموجود لدى الفنان العادى، حيث يتيح الخيال المبدع للفنان أن يعقل الواقع وأشكاله، وأن ينقش فى ذهنه صور الواقع المرئية

---

(١) المرجع السابق، ص ٨١.
(٢) ليوناردو دافنشى: مرجع سبق ذكره، ص ٥١.
(٣) على عبد المعطى محمد: مرجع سبق ذكره، ص ٨١.

والمسموعة المتنوعة، وهى التى تعتبر المادة الخام التى يعيد الفنان صياغتها وفق مفهومه عن المثال Idea، بمعنى أن الخيال المبدع يمزج الأشكال الخارجية فى صورة متآلفة مع عالم الإنسان الداخلى(١)، وقد ميز "هيجل" بين التلقائية أو التعبير الحر وبين الإلهام، ورأى أن "التعبير الحر أو التلقائى" (هو الكشف غير المقيد للمناشط العقلية كالتفكير والوجدان والإحساس والحدس)، وإذا حدث لسبب ما أن هذه المناشط لم تستطع إحراز التعبير المباشر تنتج عن ذلك حالة من التوتر Tension، وربما ينطلق هذا التوتر فجأة فيأخذ التعبير سمة إلهامية، وعلى هذا "فالإلهام" كما يراه "هيجل" (هو الحل الذى ينبثق فى الشعور فى نفس اللحظة التى يتم فيها إحراز التنظيم الجمالى الصحيح)(٢)، أما الفن Art فقد نظر إليه "هيجل" على أنه نتاج للفكر شأنه فى ذلك شأن المنطق والفلسفة والطبيعة، ورفض فكرة أن يكون هناك إبداع فنى بدون فكر، كما وضع أربع طرز للفن تقابل الطرز الأربعة الرئيسية للشخصية، وهى:

١. الواقعى Realistic: وهو الذى يقوم على محاكاة الأصل، أو تقديم الطبيعة كما هى.
٢. الرومانتيكى Romantic: ويعتمد على صور ذات أصل بصرى يستخدمها فى بناء حقيقة مستقلة.
٣. التعبيرى Expressionistic: وتحدده رغبة الفنان فى العثور على مقابلة تشكيلية لا حساساته المباشرة.
٤. التجريدى Abstract: ويمكن أن يطلق عليه إنشائى أو مطلق أو حدسى، وهو يحاول تجنب جميع العناصر الشخصية، ويستدعى إستجابة جمالية للعلاقات الشكلية البحتة لكل من الفراغ والكتلة واللون ...، وغيرها من العناصر التشكيلية.

أما "إيمانويل كانط" "I. Kant" فقد ذهب إلى أن الفنان العبقرى لا يحاكى الطبيعة، وإنما ينبع إبداعه الفنى من أفكاره(٣)، وذهب "آرثر شوبنهور" "A. Schopenhauer" إلى أن العمل الفنى لا بد وأن يسبقه الفكر والإرادة، أما "جان مارى جويو" "J. M. Joyo" فقد ربط بين الإبداع الفنى وبين إتساع الفكر وتنظيمه، وقد إعتبر "بوزانكيت" "B. Bosanquet" أن النتاج الفنى هو صورة من الإدراك العقلى، وأن المخيلة ليست ملكة مستقلة تخلق الصور، ولكن المخيلة هى العقل وهو يعمل متعقباً ومكتشفاً للإحتمالات المختلفة التى تقترحها خبراته

---

(١) المرجع السابق، ص ١٦٩.
(٢) هيربرت ريد: مرجع سبق ذكره، ص ١٥٦.
(٣) المرجع السابق، ص ٤١.

المترابطة، كذلك جاءت دراسات "جيلفورد" معتمدة على السمات العقلية للشخصية المبدعة ومن خلالها قدم عوامله الثمانية.(١)

إن النظرية العقلية ونظرية الإلهام والعبقرية تقفان على طرفى نقيض، فالأولى تجعل للعقل الدور الأول والأخير فى العملية الإبداعية، والثانية تلغى دور العقل تماماً وترجع الأمر كله إلى القوى الغيبية، وعلى الرغم من أن النظرية العقلية لها الدور الفاعل فى تحرير العقل من سيطرة الخرافة، كما أن لها السبق فى الإقتراب من ميدان الإبداع الفنى بإسلوب علمى منطقى بعيداً عن الغيبيات والأساطير، إلا أنها على الرغم من ذلك لم تخل من أوجه القصور التى كانت محلاً لبعض الإنتقادات، ومن أهم هذه الإنتقادات ما تعلق بمسألة مصدر الإبداع الفنى، فعلى الرغم من أن النظرية العقلية أرجعت الإبداع إلى عمليات فكرية تتم فى العقل، إلا أنها لم تحدد مصدر هذه العمليات الفكرية، ولم تحدد مواقيتها الزمنية بالنسبة للعملية الإبداعية، وعلى هذا فقد إختلفت آراء العلماء حول هذا الموضوع، فرأى البعض أن الفكر يأتى أثناء قيام الفنان بالعمل الفنى، وأن الفكرة لا تسبق العمل الفنى بل تنمو وتتطور أثناء النشاط الإبداعى نفسه، ومعنى ذلك أن الأفكار تأتى من المادة والواقع الخارجى، وهذا الرأى مستمد أساساً من فلسفة "أرسطو" "Aristotle" و"جون لوك""J. Locke" و"دافيد هيوم" "D. Hume" ... وغيرهم من الفلاسفة التجريبيين، وهى فلسفة قامت أساساً كنوع من النقد لفلسفة "أفلاطون" التى أرجعت الفكر إلى مصدر داخلى، فالنظرية الأفلاطونية التى إعتقدت فى الرؤية المسبقة للمثال Idea، والتى إعتبرت أن الفنان ما عليه إلا أن يتذكر المثال وأن المعرفة ما هى إلا تذكر للمثال والجهل هو نسيانه، رأت أن الأفكار فطرية داخلية وليست مكتسبة من الخارج، ولقد جمعت فلسفة "كانط ليبنتز" بين الرأيين (أى بين الحس والعقل معاً)، وإعتبرت أن الأساس الحسى يتمثل فى العالم الخارجى وما به من ظواهر، وأن الأساس العقلى يتمثل فى ثلاث قوى هى:(الحساسية الصورية، والفهم الصورى، والنطق الصورى)، وقد إعتبر "كانط" أن الحس وحده ليس كافياً وأن العقل وحده ليس كافياً أيضاً، فالأفكار بالنسبة له فطرية ومكتسبة فى وقت واحد، ولم تراع النظرية العقلية هذه الآراء المختلفة حول مصدر الإبداع الفنى، بل تعاملت مع هذا الموضوع بدرجة من السطحية جعلتها لا تحسم مسألة مصدر الفكر قبل أن تحدده كمصدر للإبداع الفنى.

إن القول بأن الفكر هو مصدر الإبداع الفنى، لم يقدم تفسيراً لسبب إتجاه فنان ما إلى مجال فنى بعينه بينما يتجه فنان غيره إلى مجال آخر، أو لماذا يتجه الفنان إلى جماعة فنية دون

---

(١) على عبد المعطى محمد: مرجع سبق ذكره، ص- ص ٨٣- ٣٩.

غيرها، وقد فشلت هذه النظرية فى تفسير تباين الإبداعات الفنية لدى الفنانين، كما أهملت أيضاً عنصر التنفيذ أو الأداء، مثلما أهملته نظرية الإلهام والعبقرية من قبل، والعمل الإبداعى لا يمكنه أن يتحقق بدون الجانب التنفيذى، وهو ما حدا بـ "آلان" "Alain" أن يقول: (لا يتحقق العمل الفنى إلا بعد أن يهجر الفنان عالم التصور والتخيل والإمكان وأحلام اليقظة، لكى يمضى نحو عالم الجهد والصنعة والحرفة والإنتاج العملى)، فإسناد الإبداع الفنى إلى الفكر دون الحواس، أدى إلى المبالغة فى تهميش دور الحواس، بينما المصور على سبيل المثال يستخدم يده فى إبداع أعماله، ولولاها لما ظهر العمل الفنى إلى حيز الوجود، والفنون تحتاج إلى جانب دور العقل لا دوار أخرى للحواس والمزاج والأعصاب ...[١]

- النظرية النفسية:
- **Psychological Theory:**

تقوم هذه النظرية على رفض أفكار نظريتى الإلهام والعبقرية والنظرية العقلية، فترى أن الإبداع الفنى لا يرتبط بإلهام أو وحى سماوى كما لا يرتبط بالوعى أو بالعقل، ولقد بحث أنصار هذه النظرية عن مصدر آخر وجده "سيجموند فرويد" "S. Freud" فيما أسماه اللاشعور Unconsciousness - وهو الأساس الذى إعتمد عليه فى بناء نظريته فى التحليل النفسى Psychoanalysis [٢]- وتعتبر آراء "فرويد" التى وضعها حول العمليات اللاشعورية وعمليات التسامى وإشباع الغرائز الجنسية هى الأساس الذى قامت علية النظرية النفسية، فقد رأى "فرويد" فى الفن وسيلة لتحقيق الرغبات فى الخيال، والفنان فى نظره هو إنسان يهرب من الواقع لعدم قدرته على إشباع رغباته فيه، وبالتالى يلجأ إلى الخيال ليتمكن من إشباعها بحرية، ويستخدم الفنان مواهبه الخاصة فى تعديل تخيلاته إلى حقائق من نوع مختلف، ينظر إليها المجتمع على أنها أعمال فنية، بينما ينظر الفنان إليها على أنها وسيلة للإستمتاع بإشباغ رغباته على مستوى يختلف عن مستوى الواقع الذى يصعب إشباع هذه الرغبات فيه لا سباب أخلاقية أو مادية، كما أن الإبداع الفنى أيضاً هو وسيلة لا ستمتاع خال من الشعور بالخوف أو الذنب أو التهديد الذى قد يحدث عندما يتم تحقيق مثل هذه المتع أو الخبرات أو إشباعها فى حياة الفرد الواقعية.[٣]

---

(١) المرجع السابق، ص- ص١٣٩- ١٤٨.
(٢) المرجع السابق، ص١١٧.
(٣) شاكر عبد الحميد: مرجع سبق ذكره، ص- ص١٢٧- ١٣٣.

وقد ربطت النظرية النفسية بين الإبداع الفنى وبين العمليات اللاشعورية، وهو الأساس الذى قامت عليه مدارس التحليل النفسى الثلاث "فرويد" و"ألفريد أدلر" "A. Adler" و"كارل يونج" "C. Jung"، وتكرر كثيراً ظهور مفهوم اللاشعور فى دراسات كل من "فرويد" و"يونج" أما "أدلر" فقد إستخدمه ولكن ليس بصورة منتظمة، وإعتبر أن معظم النوابغ كافحوا فى سبيل التعويض عن قصور عضوى منذ طفولتهم ونجحوا فى التغلب عليه(١)، ويقصد بمفهوم "اللاشعور أو اللاوعى" "Unconsciousness" (العمليات العقلية التى لا يشعر بها الفرد)، ويعد اللا شعور جزءاً من العقل تحتله الصور المكبوتة وتخزن فيه مع شحناتها وتؤثر فى سلوك الفرد طالما هى موجودة (٢)، وقد أستبدل فى بعض الأحيان بمفهوم ما قبل الشعور أو ما قبل الوعى Pre-consciousness، كذلك إرتبطت النظرية النفسية بمفهوم التسامى أو الإعلاء Sublimation ويقصد به أن الدافع الجنسى يتم إعلاؤه عند كبته وصراعه مع جملة الضوابط والضغوط الإجتماعية ويوجه هذا الدافع بالتالى إلى دافعيه مقبولة إجتماعياً، ثم يتسامى نحو أهداف ومواضع ذات قيمة إجتماعية إيجابية (٣)، فالدافع الجنسى يكون لديه القدرة على أن يستبدل بهدفه القريب أهدافاً أخرى تمتاز بأنها أرفع قيمة وغير جنسية، وقد إعتمد عليه "فرويد" كأساس للعمليات المشتركة فى الإبداع الفنى(٤)، أما "التعويض" "Compensation" أو تكوين رد الفعل (فهو عملية دفاعية تتضمن إبدال المشاعر المثيرة للقلق فى الشعور بنقيضها)، ويظهر هذا فى سلوك شديد التطرف، وتشير الصورة المتطرفة من السلوك فى العادة إلى تكوين رد الفعل وحدوث التعويض الذى ينجح أحياناً فى إشباع الرغبة الأصلية، وقد لجأت مدرسة "الدادا" "Dada" لهذا التعويض نتيجة رفضهم لنمط الحياة العصرية بتأثير الهزة العنيفة التى أحدثتها الحرب العالمية الأولى، ومن المفاهيم التى إرتبطت بالنظرية النفسية أيضاً مفهوم الإسقاط Projection، وقد أوضح "فرويد" أن الإسقاط هو أحد العمليات الدفاعية التى يعزو بها الفرد دوافعه وإحساساته ومشاعره إلى الآخرين أو إلى العالم الخارجى، وبهذا تتخلص الأنا Ego من الظواهر النفسية غير المرغوب فيها والتى يتسبب بقاءها فى إيلام الأنا.(٥)

---

(١) مصطفى سويف: دراسات نفسية فى الإبداع و التلقى، مرجع سبق ذكره، ص ٢٢.
(٢) إيريك برن: مرجع سبق ذكره، ص ٤١٦.
(٣) ألكسندرو روشكا: مرجع سبق ذكره، ص ٢٤.
(٤) على عبد المعطى محمد: مرجع سبق ذكره، ص ١٦٤.
(٥) فاروق وهبة: ظاهرة الإغتراب فى فن التصوير المعاصر، مكتبة الأسرة (الأعمال الخاصة)، الهيئة المصرية العامة للكتاب، ٢٠٠١م، ص-ص٣٣- ٣٤.

أما مفهوم الرمز Symbol الذى ظهر فى كتابات أنصار النظرية النفسية فقد تناولته العديد من المدارس النفسية بالدراسة والتحليل، وقد رأى "رودلف آرنهايم" "R. Arneheim" أن الرمز ينبع من دقة الملاحظة وقوة الدوافع وعمق الرؤية بالإضافة إلى وضوح الأهداف، كما إعتبر "آرنهايم" أن الأعمال الفنية كلها رمزية إذا أشارت إلى معانى مجردة، و أن الأشكال غالباً ما تدرك بطريقة رمزية لأنها تكون دائماً خالية من أجزاء معينة، على حين إعتبرت حركة "الجشطلت" أن دور الرمز هو بلورة الدوافع والمشاعر فى أفضل صورة(١)، أما رواد مدرسة "التحليل النفسى" فقد إعتبروا أن الفنان المبدع يفيد تماماً من الرموز، وأن الرموز كلما كانت معبرة عن الصراعات بين الحب والكراهية، وبين التدمير والترميم أو البناء، وبين غرائز الحياة وغرائز الموت، كلما إقتربت أعمال الفنان من الأعمال الفنية الكاملة(٢)، وتعتبر لوحة "جرنيكا" للفنان "بابلو بيكاسو" خير مثال للإستخدام الناجح للرمز فى إختزال المشاعر الإنسانية والصراعات النفسية، وأيضاً إبتكار الرموز الجديدة، فالمصباح يرمز إلى الوعى كما أن المرأة المتهاوية تكنى عن الكارثة، أما التقابل الحاد بين عناصر النور والظلام فيمثل التقابل بين الخير والشر.(٣)

لقد نظر "فرويد" رائد هذه النظرية إلى الفن على أنه وسيلة لتحقيق الرغبات فى الخيال، وبشكل خاص الرغبات البيولوجية التى أحبطها الواقع، إما بالعوائق الخارجية أو بالمثبطات الأخلاقية، فالفن بالنسبة له هو منطقة وسيطة بين عالم الواقع الذى يحيط بالرغبات غير المشبعة، وعالم الخيال الذى تتحقق فيه هذه الرغبات دون صراع مباشر مع قوى الكبت Inhibition، وعلى هذا فالفن اللاشخصى والذى يخلو من هذا الشعور بالخطيئة، ويكون الدافع إليه هو محاولة إسترضاء العقيدة التى إتخذت فى النفس مكان الأنا الأعلى، هو من وجهة نظر "فرويد" فناً لا يثير أى إهتمام لأنه لا يسمح بالإبداع، بل هو على العكس يفرض مجموعة من التقاليد التى تطغى على الجانب الذاتى للفنان.(٤)

و قد طبق "فرويد" نظريته تلك على حالتين من عالم الفن، فقدم دراسة بعنوان "ليوناردو دا فنشى، دراسة فى السيكولوجية الجنسية" "Leonardo Da Vinci, Study in Sexual Psychology"، وإعتمد فيها على مذكرات "دا فنشى" التى دون فيها أحلامه وعلاقته بأمه وزوجة أبيه الشابة، وكتاباته التى تضمنت أفكاره والمقارنات التى عقدها، وإعتمد "فرويد"

---

(١) محسن محمد عطية: الفن و عالم الرمز، مرجع سبق ذكره، ص- ص ٢٧- ٢٨.
(٢) شاكر عبد الحميد: مرجع سبق ذكره، ص١٤٩.
(٣) محسن محمد عطية: الفن و عالم الرمز، مرجع سبق ذكره، ص- ص٢٧- ٢٨.
(٤) مصطفى سويف: دراسات نفسية فى الإبداع و التلقى، مرجع سبق ذكره، ص- ص ٣٣- ٣٥.

أيضاً على كتابات المؤرخين عن "دا فنشي" والمواقف التي تعرض لها كإتهامه بالمثلية الجنسية، وعدم إرتباطه بأى امرأة فى حياته كزوجة أو كحبيبة، كذلك ما يتعلق بعمله مثل كراهيته للإمساك بالفرشاة، وقدم "فرويد" دراسة أخرى بعنوان "ديستوفسكى، جريمة قتل الأب""Destofisky, Crime of Murdering the Father"، ومن خلالهما حاول أن يثبت نظريته عن الإبداع الفنى، وعلى الرغم من التفنيدات والبراهين التى حاول "فرويد" أن يقدمها فى دراستيه إلا أنه ووجه بإنتقادات عديدة تشكك فى صحة البراهين التى قدمها، فدراسته عن "دا فنشي" مثلاً شكك الكثير من العلماء فى مصداقية نتائجها بسبب النقص الواضح فى المعلومات حول طفولة "دا فنشي" المبكرة، والتفسيرات القاصرة التى قدمها "فرويد" لموضوع الطيران وتعامل "فرويد" معه على أنه رمز جنسى، على الرغم من أنه قد يحمل معانى أخرى مثل الطموح والرغبة فى الحرية والتفوق.



كذلك أنتقد المنهج الذى إتبعه "فرويد" بسبب إهتمامه بمظاهر معينة دون غيرها فى أعمال "دا فنشي" كإهتمامه بابتسامة "الموناليزا" وإهماله للطريقة التى جلست أو وضعت يديها بها، كما إهتم "فرويد" بلوحات معينة دون غيرها من لوحات "دا فنشي"، فلم يهتم بلوحات مثل لوحة "العذراء والطفل والقديسة آن" على الرغم من تفرد شكلها والعلاقات الشكلية فيها، أيضاً لم يهتم بأعماله الفنية التى تناولت موضوعات حول الحيوانات والنباتات والزهور، أو دراساته عن العمارة والنحت والهندسة.(١)



☒ صورتان رقم (١- ٣- ٢) تمثلان تفصيليتان من لوحتى "Mona Lisa" "الموناليزا"
و "العذراء والطفل والقديسة آن" "Virgin and Child with St. Anne" للفنان "ليوناردو دا فنشي" "Leonardo Da Vinci"

---

(١) شاكر عبد الحميد: مرجع سبق ذكره، ص- ص ١٣٣- ١٣٤.

إتفقت آراء علماء مدرسة "التحليل النفسى" فى الأساس الذى بنيت عليه، بينما حوت الكثير من الإختلافات فقد إستبدل "كوبيه" "S. Kubie" مفهوم اللاوعى أو اللاشعور بمفهوم ما قبل الوعى أو ما قبل الشعور، ورأى أن دور ما قبل الوعى فى الإبداع الفنى هو أن يحرض ويحث، بينما يقوم الوعى بالتحسين والتقييم والنقد، ولم ينف "كوبيه" دور الوعى لكنه إعتبره فى المرحلة النهائية للعملية الإبداعية، ورأى "كوبيه" أيضاً أن اللعب الحر للعمليات التصورية يكون سابقاً على الكلمات التى تملك الحد الأساسى فى عملية الإتصال، وقد أشار "كوبيه" إلى أن عمليات اللاوعى تمنح ما قبل الوعى صلابة وتكويناً، فالإبداع يفترض حرية مؤقتة لما قبل الوعى وللعمليات اللاواعية وأيضاً للعمليات الواعية، وتشكل هذه النقطة خطوة متقدمة بالقياس إلى نظرية "فرويد" لكنها فى الإطار العام تسير على نفس الطريق.(١)

جاءت أكثر الإنتقادات التى وجهت إلى "النظرية النفسية" نتيجة لتركيزها على المحتوى الكامن Hidden Content خلف العمل الفنى، بينما أهملت كلاً من جانب الشكل الفنى والجوانب الموضوعية المتعلقة بالعقل الفنى، فهى لم تناقش الأمور الجمالية التى تتعلق بالخط واللون والعناصر الشكلية فى العمل الفنى، ولم تبد إهتماماً بالوسيط الفنى، ولم تدرس الظواهر الفنية، حيث ربطت متعة العمل الفنى بغايات أخرى بعيدة عن الفن.(٢)

كما أن النظرية النفسية حين ركزت إهتمامها على موضوع مصدر الإبداع الفنى وأرجعته إلى اللاوعى أو اللاشعور أغفلت بهذا جوانب كثيرة تتصل بعملية الإبداع صلة وثيقة، فأهملت الإبداع كعملية، وأهملت موضوع الأداء والتنفيذ، ولم تقدم تفسيراً لسبب إتجاه المبدع إلى مجال فنى دون آخر، كما لم يتوسع "فرويد" فى دراسته للأعمال الفنية، وإنما إختار الأعمال التى درسها إختياراً دقيقاً بحيث تؤكد نظريته، وقام بتفسيرها بطريقة تنبع من نفس منظور نظريته، ووضع الدافع الجنسى Sexual Motive خلف كل التصرفات الإبداعية الفنية، ففسر حياة كلٍ من "دا فنشى" و"ديستوفسكى" اللذين إنتقاهما بعناية بتفسيرات جنسية محضة.

و على الرغم من إعتماد هذه النظرية على مفهوم التسامى، إلا أن "فرويد" لم يوضح كيف يؤدى التسامى إلى الإبداع وكيف يقوم بتفريغ الطاقة الجنسية، وقد لا حظ "لفين" "Lewin" أن قدرة التسامى على خفض التوتر تتوقف على إشباعه لنفس الهدف الذى أراده الفرد منذ البداية، وبهذا يبتعد التسامى عن المفهوم الذى وضعه "فرويد" الذى يشترط لحدوثه إستبدال

---

(١) ألكسندرو روشكا: مرجع سبق ذكره، ص- ص ٢٤- ٢٥.
(٢) شاكر عبد الحميد: مرجع سبق ذكره، ص ١٥٥.

الهدف، ولقد ناقش "مصطفى سويف" مفهوم التسامى الفرويدى، ووجد قصوراً فى نظرية "فرويد" لتفسير الإبداع الفنى، كما شكك فى قدرة التسامى على توجيه الفنان إلى مجال فنى معين.(١)

• النظرية الإجتماعية:

• **Social Theory:**

تقوم هذه النظرية على أساس أن الفن ليس نتاجاً فردياً، بل هو بالأحرى نوع من الإنتاج الجمعى Collective Production، وعلى الرغم من أن هذه النظرية تتفق مع النظرية النفسية فى أن اللاشعور هو منبع الإبداع الفنى، إلا أنها تستبدل اللاشعور الفردى بمفهوم آخر هو اللاشعور الجمعى Collective Subconscious، وكان "كارل يونج" "C. Jung" هو أول من إستخدم هذا المفهوم وإعتمد عليه فى دراسته للإبداع الفنى، ويتمثل "اللاشعور الجمعى" فى (مجموعة التجارب الإنسانية التى إنحدرت من الأسلاف منذ العصور السحيقة عابرة نفوس الأجداد كنوع من الميراث النفسى، ويتسم هذا الميراث بالمرونة حيث تتعاقب فيه التجارب بسرعة أكبر مما هى عليه فى الوعى)، وهكذا فيرى "يونج" أنه ما على الفنان إلا أن يغوص فى أعماق اللاشعور الجمعى عبر الأجيال للوصول إلى الإبداع الفنى، وأن الفنان يمكنه أن يدرك هذا الميراث النفسى أو مضمون اللاشعور فى يقظته عن طريق الحدس، وإعتبر أن الحدس قدرة تميز الفنان(٢)، كذلك قدمت هذه النظرية مفهوماً آخر هو "الأسلوب أو الطراز الفنى" (و هو التعبير العام عن عصر وعن مرحلة اجتماعية، ويمثل مجموعة الأشكال والمفاهيم والإتجاهات التى يقبلها الفنانون على إختلاف إتجاهاتهم الفنية ويعتبرونها قانوناً يرتضون الخضوع له، ورغم تنوع الإنتاج الفردى وإختلافه تبعاً لموهبة الفنان فإن العنصر المشترك يظل واضحاً كنتيجة لتأثير المجتمع المحيط بالجميع).

لقد لخص "كايم" "Khime" إتجاه النظرية الإجتماعية بمقولته: (إن الفن ظاهرة إجتماعية، وهو إنتاج نسبى يخضع لظروف الزمان والمكان، وهو عمل له أصول خاصة به وله مدارسه، ولا يبنى على مخاطر العبقرية الفردية، كما أنه إجتماعى من ناحية أنه يتطلب جمهوراً يعجب به ويقدره، وتبعاً لهذا فإن الفن لا يعبر عن "الأنا" كما ترى المدرسة النفسية، ولكنه يعبر عن "النحن" للمجتمع بأسره وهذا هو الفارق الأساسى بين النظريتين)، كما رأى

(١) على عبد المعطى محمد: مرجع سبق ذكره، ص- ص ١٦١- ١٦٥.
(٢) مصطفى سويف: دراسات نفسية فى الإبداع و التلقى، مرجع سبق ذكره، ص ٣٤.

"كايم" أن الإبداع الفنى لا يأتى عن طريق التأمل الشعورى Conscious Rumination ولكن عن طريق الإختمار اللاشعورى Subconscious Incubation، وشبهه بالحمل الفنى الذى يحدث نتيجة للإخصاب الذى تم عن طريق المجتمع، وعلى هذا فإن ما يتوهمه الفنان إلهاماً أو وحياً هو فى الحقيقة نتيجة لتلك العملية اللاشعورية، ولكن الفنان لا يستطيع أن يدرك تفاصيلها فيعتقدها إلهاماً، وبالتالى فأصالة الفنان تتمثل فى التغييرات التى يدخلها الفنان على التراث الإجتماعى الذى يكون عميقاً داخل نفسه.

لقد إهتم أنصار النظرية الإجتماعية بدراسة الفن البدائى Primitive Art بإعتباره أساساً لفن العصور التالية، وتوصلوا إلى أن الأعمال الفنية للمجتمعات البدائية كانت ذات صبغة إجتماعية بحتة، ليس فقط لان صانعها هو المجتمع، بل أيضاً لأن موضوعها هو المجتمع، فكان إنتاج الشعراء عبارة عن ملاحم تعبر عن المجتمع بأسره لا عن شعرائها، ولم يكن من المتصور بالنسبة لهم أن يوجد بين الحضور من لا يشاركهم الروح الإجتماعية، ويدلل أنصار هذه النظرية على وجهة نظرهم بعدم وجود أسماء الفنانين على أعمالهم الفنية فى معظم العصور القديمة بإستثناء المرحلة الكلاسيكية اليونانية، ولم تظهر أسماء الفنانين المصريين القدماء على أعمالهم، وحتى الأسماء التى وجدت على الأهرام كانت أسماء المشرفين على البناء، فالفن القديم على الرغم من أنه بدون فنان معين إلا أنه إستمر، وذلك لأنه فن جماعى يعبر عن الإنتاج المشترك، فالمجتمع بأسره هو مهندس الهرم وهو شاعر الملحمة.(١)

إن الشخصية المبدعة تبعاً لهذا الإتجاه لا تتواجد خارج إطار المجتمع الذى تعيش وتبدع فيه، وقد كتب "بياجى" "J. Piage"t" فى ذلك يقول: "أما الفرد فإنه لا يصل إلى إبتكاراته وأعماله العقلية إلا بالقدر الذى يحتل به مكاناً فى تفاعل الجماعات، وبالتالى فى إطار المجتمع ككل)، كذلك أكد العالم النيورولوجى الفيزيولوجى "جيرارد" "R. W. Gerard" هذا الرأى بقوله: (إن تصوراتنا المبدعة ليست نتاجاً لدماغ معزول، بل لدماغ كان مرتبطاً بالتفاعل مع الآخرين وبتاريخ الحضارة كلها)، كما أكد "بورينج" "F. G. Boring" أنه (لا توجد ولادة تلقائية للأفكار)(٢) ، فالفنان كما تراه النظرية الإجتماعية ليس مخلوقاً أصيلاً كل الأصالة، ولكنه يستجيب للمؤثرات الخارجية فى بيئته كالتيارات الجمالية السائدة، بحيث أنه لو تغيرت بيئته الإجتماعية لترتب على هذا التغير بالضرورة تغير شديد فى نوعية إنتاجه الفنى.

---

(١) على عبد المعطى محمد: مرجع سبق ذكره، ص- ص ٩٦- ١١٤.

(٢) الكسندرو روشكا: مرجع سبق ذكره، ص- ص ٩٣- ٩٤.

لقد رأى "سيدنى فنكلشتاين" "S. Fincklestien" أن الأعمال الفنية هى من إنتاج الفنان الفرد، بينما الفن نفسه هو جزء من الحياة الإجتماعية، بمعنى أنه لا توجد عبقرية فردية يمكنها أن تخلق تياراً فنياً أو مرحلة فنية، وأقصى ما تستطيع هذه العبقرية أن تفعله هو أن تدفع مرحلة معينة من المراحل الفنية ذات المصدر الإجتماعى، وإعتبر "فنكلشتاين" أن أى نظرية تعزل الفن عن الحياة الإجتماعية لا تؤدى إلى تطور الفن وإنما تؤدى لأنهياره، ومن جهة أخرى أكد "نيقولا بيف""N. Beive" أن الجميل الذى ينشأ عن الإبداع الفنى يفهم إجتماعياً، كذلك ذكر "بوسبيلوف" "Bospielove" أن الفن قد ينشأ عن حاجات معينة فى الوعى الإجتماعى، وقد عبر "فيشر" عن تأثر الفنان بمجتمعه والطرز الفنية السائدة فيه بقوله أن: (كل فن هو وليد عصره، ويمثل الإنسانية بقدر ما يتلاءم مع الأفكار السائدة فى وضع تاريخى محدد، ومع طموحات هذا الوضع وحاجاته وآماله)[1]، ولقد فسر "تاين" "H. Taine" التشابه بين أعمال كل من "دا فنشى" و"مايكل أنجلو" و"رافاييل" على أساس أن الأسلوب الفنى الذى ينتمون إليه مستمد من روح الواقع الإجتماعى فى إيطاليا القرن الخامس عشر لذلك يختلف إنتاجهم عن إنتاج فنانى نفس المرحلة فى الصين مثلاً، أو مصورى هولندا فى القرن الثامن عشر، وفنان بلجيكا "روبنز" تبدو أعماله للوهلة الأولى أصيلة وغير مكررة، إلا أنها فى الحقيقة تتشابه مع أعمال معاصريه البلجيك مثل "كرايز" و"آدم فان نورت" و"جيرار زيجير" و"رامبو" و"فان دايك"...، وكلهم تشابهوا مع "روبنز" فى الأسلوب الفنى.



☒ صورة رقم (١- ٣- ٣) تفصيليتان من لوحتى "رأس القديسة آن" "Head of St. Anne" "لدا فنشى" و"عذراء كاردلينو" "Madonna Del Cardellino" "لرافاييل" "Raphael" ويبدو فى الصورتين التشابه واضحاً بين الأسلوب الفنى لكل منهما.

---

(١) على عبد المعطى محمد: مرجع سبق ذكره، ص ٩٥.

و قد إهتمت النظرية الإجتماعية بموضوع نشأة الفن، وربطت بين الفن والدين على أساس أن الدين هو الأصل فى نشأة جميع الفنون، وهو ما عبر عنه "ريموند باير" "R. Bayer" بمقولته: (نشأة الفنون كانت بين جدران المعابد)، فالأساطير كلها دارت حول التصورات الدينية، ثم جاء الفن التشكيلى فجسد هذه الأساطير فى أعمال فنية تتخذ شكل الرسوم والتماثيل، وبهذا إكتسب الفن مضموناً إلى جانب وظيفته ولم يعد مجرد صناعة لا دوات الصيد والأسلحة والطعام...، وقد تركزت أعمال الفن المصرى القديم حول موضوع البعث والحياة الأخروية على الرغم من إهتمامها بموضوعات أخرى تتعلق بالأنشطة الإجتماعية المتنوعة كالصيد مثلاً، وأيضاً تأثر الفن الصينى بالعقائد الدينية خاصة فى فن التصوير الذى يعتبر أرفع أنواعه.

و قد إستمرت العلاقة بين الفن والدين قائمة لعقود طويلة ثم تفككت تدريجياً حتى إنتهت تماماً، وعلق "فيشر" على هذا بقوله: (لم تضعف الصلة الوثيقة بين الفن والعبادة إلا بالتدريج، إلى أن إنفصمت تماماً آخر الأمد، ولكن حتى بعد أن تم ذلك ظل الفنان ممثلاً لمجتمعه ومتحدثاً باسمه، ولم يكن أحد يتوقع منه أن يثقل على جمهوره بقضاياه الشخصية - فشخصيته ثانوية، وقيمته تقدر بمدى قدرته على تصوير التجربة المشتركة ونقل أصدائها، والتعبير عن الأحداث والأفكار الكبرى لشعبه وطبقته وعصره- وكانت هذه الوظيفة الإجتماعية جوهرية ولأنزاع عليها، شأنها شأن وظيفة العرّاف فيما مضى).

كما أكدت النظرية الإجتماعية على جانب الأداء أو التنفيذ حين إعتبرت أن الفن حرفة أو صناعة، وأن هذه الحرفة تتطلب جهداً يبذل لتطويع المادة المستخدمة وتشكيلها فى نتاج يحتاجه المجتمع، وقد عبر "الان" عن هذا الرأى بقوله: (لكى يتحقق العمل الفنى لا بد أن يهجر الفنان عالم التصور والتخيل والإمكان وأحلام اليقظة، لكى يمضى نحو عالم الجهد والصنعة والحرفة والإنتاج العلمى)، فالفرق بين الفن والصناعة كما تراه النظرية الإجتماعية يتمثل فى أن الفكرة فى الصناعة تسبق التنفيذ وتتحكم فيه، بينما فى الفن لا تسبق الفكرة التنفيذ ولكنها تتحد وتتطور معه إلى أن تصل إلى الشكل النهائى.(١)

و على الرغم من أن النظرية الإجتماعية لها الفضل فى إلقاء الضوء على أبعاد جديدة لم يلتفت إليها من قبل وهى الأبعاد الإجتماعية والتاريخية لعملية الإبداع الفنى، كما أنها تخلصت من الأساطير والغيبيات وأكدت على أهمية عنصر الأداء والتنفيذ، إلا أنها فشلت فى تفسير الإختلاف بين المجالات الفنية وسبب إتجاه الفنان لمجال فنى دون غيره، ولم تقدم تفسيراً

---

(١) المرجع السابق، ص- ص١٠٣- ١١٢.

لتميز الفنان دون غيره بعملية الإبداع - بإعتبار أن اللاشعور الجمعى واحد لدى الجميع، وليس قاصراً على الفنان وحده- وقد حاول "فيشر" أن يرد على هذه الإنتقادات بقوله أن: (ذاتية الفنان لا تختلف عن غيره فى التجربة، ولكن فى القوة والوضوح والوعى والتركيز)، ولكن هذا الرأى أيضاً لم ينج من النقد على أساس أن هذه السمات لا تقتصر على الفنان وحده، بل يشاركه فيها العالم المخترع ورجل السياسة ورجل الإجتماع ... .

لقد إعتبرت النظرية الإجتماعية أن اللاشعور الجمعى هو الأساس وراء الإبداع بجميع صوره، فجعلت المجتمع جوهراً للإبداع، وبالتالى لم تعالج قضية مصدر الأفكار وهل هى فطرية أم مكتسبة أو جماع الإثنين، كما لم توفق فى بيان كيفية إبداع الفنان لفنه، أو كيفية إبداع اللاشعور الجمعى لفن ما، وقد شكك بعض العلماء فى فرضية اللاشعور الجمعى، وبالتالى فى دوره فى عملية الإبداع الفنى، وشككوا أيضاً فى ربط هذه النظرية للفن بالدين وإعتبروا هذا نقطة قصور واضحة فيها.[١]

نظريات أخرى فسرت ظاهرة الإبداع الفنى:

Other Theories Explained The Phenomenon of Creativity in Art:

إختلفت الطرق التى تم بها النظر إلى ظاهرة الإبداع الفنى بإختلاف وجهات النظر بين مدارس وحركات علم النفس المختلفة، فقد حاولت كل منها أن تخضع العملية الإبداعية لتصوراتها الخاصة، وأن تستخدم الآراء التى بنيت عليها فى تفسير كل ما تعلق بموضوع الإبداع، وبشكل عام فإن كلٍ منها ساهمت بقدر معين فى تفسير الظاهرة الإبداعية، وإشتركت بدورها فى إجلاء الغموض الذى أحاط بالعملية الإبداعية قروناً طويلة، وفيما يلى عرض لبعض الآراء التى قدمتها هذه المدارس لتفسير موضوع الإبداع الفنى:

- علم نفس الأنا:

- **Ego Psychology:**

على الرغم من أنها تتبع حركة التحليل النفسى إلا أنها نظرت للفن نظرة مختلفة، فرأت أن العمل الفنى ينتج بشكل مستقل عن الأنا وعن الطاقة الغريزية والدوافع البدائية، وإهتمت بعمليات الواقع الإجتماعى، ومن أشهر روادها "آنا فرويد" "A. Freud" إبنة "سيجموند

(١) المرجع السابق، ص-ص ١٤٩- ١٥٩.

فرويد" مؤسس مدرسة التحليل النفسى، و"إرنست كريس" "E. Kress" الذى ركز على دور المتلقى فى العملية الإبداعية، وقد طبق "كريس" دراسته على الفنان الألمانى "فرانز زافر ميسرشمدت" "F. Z. Messerschmidt" وهو فنان ينتمى إلى القرن الثامن عشر، وأقام "كريس" دراسته على سلسلة من التماثيل النصفية للذكور أنجزها "ميسرشميدت" فى سنواته الأخيرة التى عانى فيها من ذهان الشعور بالعظمة أو البارانويا Paranoid Personality، وإستخدم "كريس" مفهوماً جديداً هو مفهوم "جهد الرمز" "Potential of Symbol" وقصد به (ذلك الجانب من الرمز الذى ينتج عن تكثيف العديد من المصادر النفسية والخارجية داخل الفنان، والذى يمكنه أن يحدث تأثيرات عديدة فى المتلقى أيضاً)، ورأى "كريس" أن الرمز لكى يكتسب جهداً جمالياً ينبغى له أن يستثير لدى المتلقى ذلك النشاط الخاص بعملية الإبداع أى أنه يضع المتلقى فى حالة إتصال مع لا وعيه الخاص، ولم تتحرر هذه المدرسة بشكل كبير من آراء "فرويد" خاصة فيما يتعلق بالنكوص Regression والعمليات الأولية الغريزية، إلا أنها إهتمت بشكل خاص بالعمليات التالية لها التى تتعلق بالأنا فى علاقتها مع الواقع أكثر من إهتمامها بالهو Id الخاص بالعمليات الغريزية كما فعل "فرويد" ورفاقه.[١]

- الجشطالت:

- **Gestalt:**

لم تهتم هذه الحركة فى بداياتها بدراسة موضوع الإبداع الفنى، بإستثناء المحاضرة الوحيدة التى ألقاها "كوفكا" "K. Kafka" فى إحدى الندوات عام ١٩٤٠ بعنوان "مشكلات علم نفس الفن" "Problems of Art Psychology" أوضح فيها أن المبادئ الجشطالتية يمكن تطبيقها على الفن أيضاً[٢]، وتوالى بعد ذلك إهتمام علماء الجشطالت بتحليل الأعمال الفنية فقام "آرنهايم" بتحليل مجموعة من الأعمال الفنية مثل لوحة "جرنيكا" للفنان "بابلو بيكاسو"، و"مدام سيزان على مقعد أصفر وثير" للفنان "بول سيزان"، و"أمثولة العميان" للفنان "بيتر بروجل"، كذلك لوحة "الغموض والكآبة فى أحد الشوارع" للفنان الإيطالى "دى كيركو".[٣]

و كلمة "الجشطالت" "Gestalt" هى كلمة ألمانية ليس لها مقابل دقيق فى الإنجليزية أو فى غيرها من اللغات، وطرحت لها العديد من الترجمات تنوعت بين الهيئة Form، والتشكيل أو الصياغة Configuration، والشكل Shape، والبنية Structure، والجوهر Essence،

---

(١) شاكر عبد الحميد: مرجع سبق ذكره، ص- ص ١٣٦- ١٤٥
(٢) المرجع السابق، ص ١٥٧.
(٣) المرجع السابق، ص- ص ١٦٣- ١٦٦.

والطريقة أو الطراز Manner ...، كما ترجمت فى العربية إلى "الصيغة الكلية" ويعنى بها (تلك الصيغة التى يكون عليها النشاط أو العمل الفنى أو السيكولوجى أو أى تكوين آخر يتسم بالكلية).(١)

و لقد بنت حركة "الجشطالت" آراءها على أساس التفرقة بين خصائص الكل والجزء فيما يتعلق بموضوع الإدراك، فخواص الماء على سبيل المثال تختلف عن خصائص كلٍ من الهيدروجين والأوكسوجين منفردين، وقد أرجع الجشطالتيون العملية الإبداعية إلى حالة الإختلال فى التوازن التى يتعرض لها الفنان خلال نشاطه فيتيح له ذلك إمكانية التغيير فى الدلالات، ويجعل حركته كلها موجهة نحو إعادة التنظيم Re-order، وتسير حركة الفنان فى هذه العمليات على شكل وثبات Leaps يتشكل الكل المتكامل للوحدة الدينامية فى العمل الفنى من مجموعها.

و أثناء العملية الإبداعية يحصل الفنان على الدافعية Motivation للإستمرار فى العمل لينتقل من حالة عدم الإنتظام أو الوضوح إلى مزيد من النظام والوضوح، وهذا لا يتعارض مع مبدأ بزوغ التصور الكلى فى البداية، ولكن هذا التصور غالباً ما يكون مبهماً أو غير مكتمل وبالتدريج يصل إلى تحقيق الإنتظام فى علاقاته، وأثناء إندفاع الفنان فى العمل الفنى من خلال الوثبات تبزغ أمامه عدة صور دفعة واحدة قد يرسم آخرها قبل أولها - كما يحدث فى الإسكتشات السريعة التى يقوم بها الفنان أو المصمم لا عماله- وتصبح مهمة الفنان هنا هى تسجيل الصور فى بناء متماسك ومنظم، لكل جزء من أجزائه دلالة تتعلق بموضعها من الكل، ويستمر الفنان فى محاولة إستعادة دلالة الوثبة -حيث يكون قد فقد الكل نتيجة توقفه عند الوثبة- وفى اللحظة التى يستعيد فيها الصلة بالكل يثب وثبة جديدة متكاملة، وهذا يعنى أن قوى مجاله الإبداعى قد إنتظمت من جديد.(٢)

و من أشهر المفاهيم التى إرتبطت بالجشطالت مفهوم "الحدس" "Intuition" (و الحدس فى اللغة بمعنى السير، وفى الإصطلاح سرعة إنتقال الذهن من المبادئ إلى المطالب، ويقابل الفكر)(٣)، كما يعنى (إدراك الشئ إدراكاً مباشراً)(٤)، والعملية الإبداعية بالنسبة لمدرسة "الجشطالت" غالباً ما تبدأ بمشكلة معينة تمثل جانباً غير مكتمل، وعند صياغة هذه المشكلة يجب مراعاة الكل بعين الإعتبار، كما يجب مراعاة الأجزاء ولكن داخل إطار الكل، فالحلول

---

(١) المرجع السابق، ص١٥٩.
(٢) محسن محمد عطية: الفن و عالم الرمز، مرجع سبق ذكره، ص ٢٦.
(٣) عبد المنعم الحفنى: مرجع سبق ذكره، ص ٩٤.
(٤) مجمع اللغة العربية: مرجع سبق ذكره، ص١٤٠.

الإبداعية كما فسرتها حركة الجشطالت تعتمد فى أساسها على الحدس لا على التفكير المنطقى.

- السلوكية:
- **Behaviorism:**

قدمت الحركة السلوكية تفسيرها للعملية الإبداعية فى الفن إعتماداً على الآراء والأفكار والمبادئ التى بنيت عليها، والتى ترى أن السلوك الإنسانى هو فى جوهره مشكلة تكوين علاقة بين مثير Stimulus وإستجابة Response، بينما لا تزال آليات هذه العلاقة نفسها غير واضحة ولم يتم الإتفاق عليها من قبل علماء النفس السلوكيون، ومن المفاهيم التى إستخدمتها السلوكية مفهوم "الإشتراط الوسيلى أو الإجرائى" Instrumental Operational ويقصد به (أن الطفل قد يصل إلى الإستجابات المبدعة إذا إرتبط بنوع التعزيز Reinforcement الذى يعزز السلوك الإبداعى)، فتعزز الإستجابات المرغوب فيها ويتم إستبعاد غير المرغوب فيها، وتختلف قدرة الطفل على الإستجابة بشكل إبداعى تبعاً لنوع التعزيز أو الإحباط الذى يتعرض له.

- الإنسانية:
- **Humanism:**

كما يعرف هذا الإتجاه أيضاً فى علم النفس بالشخصانية Personalism أو السيكولوجية الشخصانية Psychopersonalism، وأحياناً يسمى بالقوة الثالثة Third-Force لمعارضته لحركتى التحليل النفسى والحركة السلوكية، الأولى لأنها جعلت محور إهتمامها شخصية الفرد، والثانية لأنها أهملت شخصية الفرد، والإبداع بالنسبة للإتجاه الإنسانى هو عملية من العلاقة بين الفرد السليم والوسط المشجع والمناسب، فمصدر الإبداع هنا هو الصحة الإنسانية السليمة على خلاف آراء "فرويد" ورفاقه الذين أرجعوا مصدر الإبداع إلى الصراع أو إلى المرض النفسى.

و من أهم المفاهيم التى تتعلق بهذا الإتجاه مفهوم "تحقيق الذات" "Self Assertion" (و يعنى به الشحنة الدافعة نحو الإبداع الذى يمتلكه كل انسان)، والدافع الإبداعى يشتق تبعاً لهذا الإتجاه من الصحة السليمة والأساسية للإنسان، فيرى "إريك فروم" "E. Fromm" أن

الشخص بالتأكيد سيكون سعيداً عندما يقوم بعملية الإبداع، وعندما يتحد مع العالم ومع نفسه، حيث أن عقله وعاطفته يكونان فى حالة إنسجام كامل.

و مما يعاب على هذا الإتجاه معارضة أنصاره وتفيهم للطرق الموضوعية الدقيقة، والضبط التجريبى، حيث أنهم يؤكدون على التجربة الذاتية والتحليل الفينومونولوجى Phenomenology الذى يتعلق بظواهر خارقة لا تتكرر.

- الترابطية:
- **Associationism:**

لم تحقق الحركة الترابطية فى علم النفس نجاحاً فى تفسيرها لموضوع الإبداع، ومن أبرز مؤيديها "مالتزمان" "J. Maltzman" و"ميدنيك" "Mednick"، وقد ربطا بين الفن والمنفعة Utility وإعتبرا أن الإبداع هو تنظيم للعناصر المترابطة فى تراكيب جديدة تتطابق مع مقتضيات معينة، أو تمثيل لمنفعةٍ ما، وأن درجة إبداعية الحل تتزايد بزيادة التباعد بين العناصر الداخلة فى التركيب الجديد.[١]

- العلاقة بالموضوع:
- **Object – Relation:**

و هى أيضاً - مثلها مثل حركة علم نفس الأنا- ربطت بين الإبداع الفنى والتذوق، كما إهتمت بدراسة العلاقة بين الخبرة الجمالية والعلاقات الأولى للطفل، من خلال حدوث حالة من إعادة الإستثارة لحالة شبه سحرية تمتد بجذورها إلى مرحلة الطفولة، وذلك أثناء الخبرة الجمالية الخاصة بإبداع أو تذوق العمل الفنى، ومن رواد هذا الإتجاه "ميلانى كلاين" 'M. Klein" و"وينيكوت""W. Winnicott" و"حنا سيجال" "H. Segal" و"ماريون ميلنر" "M. Milner".[٢]

(١) الكسندرو روشكا: مرجع سبق ذكره، ص- ص ٢٢- ٢٨.
(٢) شاكر عبد الحميد: مرجع سبق ذكره، ص- ص ١٣٧- ١٤٥.

دور علماء النفس المصريين فى مجال الإبداع الفنى:

Role of Egyptian Psychologists in the Field of Creativity in Art:

لم يقف علماء النفس المصريين موقف المتفرج من الجهود والدراسات المتلاحقة التى تمت فى مجال الإبداع، وقد أجاز قسم علم النفس بجامعة القاهرة فى الفترة الممتدة من عام ١٩٦٥ إلى عام ١٩٨٧ اثنى وعشرين بحثاً كرسائل للماجستير والدكتوراة تناولت مختلف أبعاد التفكير الإبداعى وشروط تنشيطه نشر بعضها بعد ذلك فى دوريات التخصص الأوروبية كما نشر معظمها عربياً، ومنذ تخرج "مصطفى سويف" من الجامعة فى عام ١٩٤٥ كرس جهوده لدراسة الظاهرة الإبداعية، وقدم أول مقال علمى له فى موضوع الإبداع فى عام ١٩٤٦، كما قام فى عام ١٩٦٩ بحصر عدد الأبحاث المنشورة عالمياً عن الإبداع [١]، وفى عام ١٩٧٠ نشرت له دراسة بعنوان "قياس قدرات الإبداع الفنى فى أكاديمية الفنون" وهى محاضرة ألقاها فى الجمعية المصرية للدراسات النفسية، وفى عام ٢٠٠٠ عرض "سويف" فى كتابه "دراسات نفسية: فى الإبداع والتلقى" أشهر الآراء العالمية والمحلية فى موضوع الإبداع.

أما "شاكر عبد الحميد" فله العديد من الدراسات الهامة فى مجال الإبداع الفنى، منها على سبيل المثال كتبه "العملية الإبداعية فى فن التصوير" ونشر عام ١٩٨٧، و"التفضيل الجمالى: دراسة فى سيكولوجية التذوق الفنى" ونشر عام ٢٠٠١، كما قام بترجمة كتب مثل "العبقرية والإبداع والقيادة" ونشر عام ١٩٩٣، هذا بالإضافة إلى مجموعة من الأبحاث منها "علاقة الإعتماد- الإستقلال عن المجال بالإبداع" الذى نشره فى "مجلة علم النفس" عام ١٩٩٩.

و يعتبر "عبد الستار إبراهيم" أحد الرواد المصريين فى مجال الدراسات الإبداعية، فقدم ما يقرب من ١٠٠ بحثاً فى كثير من المجلات المتخصصة والثقافية فى الوطن العربى والولايات المتحدة وأوربا والهند، بالإضافة إلى عدد كبير من الكتب الجامعية، وقدم فى عام ٢٠٠٢ كتاباً بعنوان "الحكمة الضائعة: الإبداع والإضطراب النفسى والمجتمع" تعرض فيه لنظرة المجتمع إلى المبدع وإلى المريض العقلى، كما تعرض لموضوع الضغوط النفسية التى ترتبط بالمجال الإبداعى.

---

(١) مصطفى سويف: دراسات نفسية فى الإبداع و التلقى، مرجع سبق ذكره، ص- ص ٨٧- ٨٨.

- الإطار:
- **Framework:**

بعد أن تعرض أستاذ الفلسفة "على عبد المعطى محمد" لا هم النظريات التى حاولت تفسير ظاهرة الإبداع الفنى وأهم الإنتقادات التى وجهت إليها فى كتابه "جماليات الفن: المناهج والمذاهب والنظريات" الذى نشره عام ١٩٩٨، قدم "عبد المعطى" نظريته فى الإبداع التى تعرف بنظرية الإطار، وحاول من خلالها أن يقدم تصوراً جديداً لمسألة الإبداع الفنى، من خلال الإجابة على أربعة أسئلة رئيسية، هى:

١. ما هو منبع الإبداع الفنى ؟
٢. ما هى علة الإبداع الفنى ؟
٣. كيف تحدث عملية الإبداع الفنى ؟
٤. كيف تخارجت الإبداعات وتحققت فى إبداع فنى ملموس، وبيان دور الأداء أو التنفيذ ؟

و يقدم مفهوم الإطار إجابة لهذه الأسئلة الأربعة من خلال إطار يجمع بين العناصر الذاتية (و هى العقل والنفس والحواس) والعناصر الموضوعية (و تتمثل فى الأبعاد الإجتماعية والتاريخية وكل ما هو خارج الذات)، وإعتبر "عبد المعطى" أنه لا يمكن فصل هذه العناصر عن بعضها، وأنه لا يوجد ما هو خارجها كالوحى أو القوى الخفية فى عملية الإبداع الفنى (١)، فالإلهام عنده لا يمكنه أن يحدث إلا لدى الشخص الذى يمتلك الإطار المناسب له، وهو ما يفسر عدم قدرة الشخص العادى على ترجمة الموضوعات التى توحى إليه بأعمال إبداعية إلى أعمال فنية إبداعية، وسرعان ما تتلاشى هذه الأفكار من عقله لأنه غير مهيأ بالإطار المناسب لا ستقبالها، فالشاعر يلزمه إطار شعرى والمصور يلزمه إطار تذوق لا عمل التصوير الفنية ...

و يرى "عبد المعطى" أنه على الرغم من إمتلاك الشخص الواحد لعدد من الأطر المختلفة إلا أن الإطار المسيطر على توجيه الفعل يكون هو الإطار الأقوى لديه ، مما يجعله يحيل كل ما إكتسبه من معلومات إلى خدمته، وهذا ما أبرزه "فريدريك فرانسوا شوبان" "F. F. Chopin" عندما عبر عن أن كل إنفعالاته تجاه العالم سرعان ما تجد منفذها فى صورة موسيقية، كما أكد "عبد المعطى" أن الأطر تخضع لظروف الشخصية المختلفة، ورأى أنه من المستحيل أن يتطابق إطاران لشخصين مختلفين مهما تقاربت معارفهما، وفسر ذلك بأن

---

(١) على عبد المعطى محمد: مرجع سبق ذكره، ص- ص ١٧٣- ١٧٤.

حاضر الشخصية لا ينفصل عن ماضيها، حيث أنه لا يعدو أن يكون جزءاً له دلالة معينة من الكل.(١)

و قد عبر "على عبد المعطى" عن فلسفته بقوله أن: (شخصية الفنان المبدع شخصية عاقلة إنفعالية صانعة، وهى تعيش فى بيئة ذات مضمون ثقافى تاريخى إجتماعى، فتتبادل معها الأثر والتأثير بطريقة دينامية متفاعلة، من خلال إطار نوعى إكتسب مضمونه من الخارج أو من البيئة الخارجية، وعلى هذا فإن أفكار الفنان ليست فطرية كما أنها لا تأتى إليه عن طريق الوحى أو الإلهام، ولكنها مكتسبة عن طريق المجتمع، فهذا الإطار مكتسب وليس فطرياً، ويمكن إكتسابه من خلال الإطلاع الموجَّه والمران المستمر، وتلتئم الخبرات المتعلقة بمجال علمى معين معاً فى إطار علمى واحد، كما رأى أن هذا الإطار ضرورى بالنسبة للفنان وبدونه يعجز عن الإبداع، وهو ما عبر عنه يوسف مراد بالثقافة الواسعة التى يحتاجها الفنان لصياغة أعماله الإبداعية).(٢)

و من خلال فكرته عن الإطار أجاب "عبد المعطى" عن مسألة وحدة الإسلوب الفنى بين مجموعة من الفنانين وإندماجهم أحياناً فى مدارس فنية، حيث أعزاها إلى تشابه الأطر لدى أعضاء هذه المدارس، أما التشابهات بين أعمال الفنان الواحد - والتى قد تأتى على الرغم من محاولات الفنان لا ضفاء الإختلافات عليها- فقد أرجعها "عبد المعطى" لسبب أن أعمال الفنان الواحد مهما إختلفت فهى جوانب مختلفة لا طار واحد، وقد إشترط لنجاح العلاقة بين الفنان والمتذوق أن يكون بينهما إطار مشترك إلى حدٍ ما حتى تتم عملية التذوق الناجحة بينهما، وإشترط على المتذوق بذل جهد يكافئ جهد الفنان حتى يتم تذوقه للعمل الفنى.(٣)

---

(١) المرجع السابق، ص- ص ١٨٣- ١٨٤.
(٢) المرجع السابق، ص ١٧٤.
(٣) المرجع السابق، ص ١٨٦.

نظرة عامة على النظريات:

General Approach to the Theories:

وقفت الكثير من العقبات أمام كل الدراسات التى عنيت بتفسير ظاهرة الإبداع الفنى، فبالإضافة إلى المعوقات التى ترجع إلى طبيعة العاملين فى المجال الفنى، كانت هناك معوقات أخرى ترجع إلى طبيعة الدراسات فى مجال الإبداع الفنى بشكل خاص، حيث أنه لا توجد طرق تجريبية موضوعية مضمونة يمكن بواسطتها التعرف على طبيعة الإلهامات الفنية، أو التعرف على مصدر الإبداع الفنى وما إذا كان يأتى من لا شعور جمعى أو من لا شعور فردى، كما لا يمكن التأكد من أن الفن فعلأنشأ بين جدران المعابد، وما توفر حول هذا الموضوع هو مجرد معلومات شبه مؤكدة وليست قطعية وجازمة، وذلك بالطبع لطول الفترة الزمنية بين الدراسات العلمية المعاصرة وبين تاريخ نشأة الفنون، وعلى الرغم من عدم منطقية فكرة أن الإبداع يأتى عن طريق إلهامات غيبية، إلا أن هذه النظرية لها عدد كبير من المؤيدين من المجال الفنى نفسه، كما أن فكرة أن الإبداع لا يخلو من الفكر هى فكرة منطقية أيضاً بينما لا يمكن إثباتها، وفى النهاية فإن نظرية الإطار هى أيضاً لا زالت لا تمتلك دليلاً مادياً على صدق أى من بنودها، والفنان "بابلو بيكاسو" تنقل خلال مراحل حياته بين العديد من المراحل الفنية المختلفة كان لكل منها سماتها المختلفة تماماً عن غيرها، ويصعب تصور أن إطاره الفكرى قد تعرض لأنقلابات عنيفة جداً أو أنه قد تنقل بين أطر شديدة الإختلاف فى فترات زمنية متقاربة، كما أن فنانوا عصر النهضة عاشوا تقريباً نفس الحقبة الزمنية وعاصروا نفس الأحداث، وكل الظروف من حولهم هيأتهم لحمل نفس الأطر، وعلى الرغم من وجود تشابهات فى أعمالهم الفنية إلا أنها أيضاً حوت قدراً من الإختلاف فيما بينها، فكان لكل منهم طابعه الخاص وأسلوبه المميز فى التعامل مع الموضوعات الفنية.

إن أفضل إستخدام لكل النظريات التى تعاملت مع ظاهرة الإبداع الفنى هو النظر إليها، على أنها مجموعة مختلفة من المصابيح كل منها يضئ ويكشف عن جانب مختلف من جوانب الإبداع الفنى، وبتضافر جهود كل هذه المصابيح معاً يمكن للفرد أن يحظى بأفضل رؤية وأعمق فهم ممكن للظاهرة الإبداعية، وعليه أثناء ذلك ألا يغفل عن أنها برغم كل الدراسات التى سلطت عليها، فإن ظاهرة الإبداع الفنى ما زالت ظاهرة تستعصى على الفهم.

ملخص الباب

Summary

تعرض هذا الباب لموضوع الإبداع كظاهرة، والتفسيرات التى قدمت لها، وذلك فى محاولة للتعرف على طبيعة الإبداع والعملية الإبداعية، فبدأ الفصل الأول بدراسة عمليات التفكير وأشكاله وأنواعه و دور المخ والذاكرة والتصورات، والتفكير بالكمبيوتر، وخصائص التفكير وأنواعه، وعملية التفكير المنطقى، ومراحلها ومحدداتها وأخطائها، ثم العملية الإبداعية للتفكير ومراحلها، والعوامل التى تؤثر على مسارها، وكيفية تحسين قدرات الفرد الإبداعية، ثم دراسة "آرنهايم" على لوحة "جرنيكا" للفنان "بيكاسو".

اما الفصل الثانى فتناول السمات الشخصية التى تميز الفرد المبدع، و فرق بين السمات والمهارات، وأنواع السمات، ثم إنتقل إلى عوامل الإبداع: الحساسية للمشكلات، والطلاقة، والمرونة، والأصالة، والمثابرة، والدافعية، والذكاء، والتفتح على الخبرة، والإستقلال عن المجال، والتحليل والتأليف، ومدى التركيب فى البناء التصورى، وإعادة التنظيم، والتقييم، ثم إنتقل الفصل إلى إختبارات الإبداع: إختبار رؤية المشكلات، والألغاز، وعناوين القصص، والإستعمالات الغير معتادة، والتفكير بالصور.

وتناول الفصل الثالث النظريات التى فسرت ظاهرة الإبداع الفنى، فبدأ بالمفاهيم التى تتعلق بالظاهرة، كالفرق بين مفهومى الإبداع الفنى والعلمى، ثم أنواع الإبداع الفنى ومستوياته، و جاءت النظريات كالتالى: نظرية الإلهام والعبقرية، والنظرية العقلية، والنظرية النفسية، والنظرية الإجتماعية، وإنتقل بعد ذلك إلى مجموعة من النظريات الأخرى كالنظرية التى قدمتها مدرسة علم نفس الأنا، والجشطالت، والسلوكية، والإنسانية، والترابطية، والعلاقة بالموضوع، ثم تعرض الفصل لدور علماء النفس المصريين فى تفسير الظاهرة، و نظرية الأطار التى قدمها "على عبد المعطى"، و فى النهاية قدمت الباحثة عرضاً سريعا لهذه النظريات فى محاولة للتعرف على نقاط القصور فى كل منها.

البـــاب الثانى

تفعيل العلاقة بين الفنان المبدع والمجتمع

الفصل الأول : العلاقة بين الإبداع الفنى والثقافة والمجتمع

الفصل الثانى : العلاقة بين الإبداع والإضطراب النفسى والضغوط على المبدع

الفصل الثالث : إستراتيجيات تحفيز القدرات الإبداعية

مقـدمــة:

Introduction:

ركزت الكثير من الدراسات على الجانب الإجتماعى للإبداع، والدور الذى يلعبه المجتمع فى حفز Stimulating أو كبت Inhibiting القدرات الإبداعية لأفراده، فالمجتمع الذى يسمح بالإختلاف فى وجهات النظر، ويتقبل الأفكار الجديدة الغير مجربة، ويمتلك روح المغامرة التى تدفعه لتبنى هذه الأفكار الجديدة والتخلى عن القديمة البالية، هو مجتمع يمتلك "مناخاً إبداعياً" "Creative Weather"، وعلى الجانب الآخر فالمجتمع الذى يقدس القواعد الثابتة ويرفض التجديد، ويتعصب لأفكاره القديمة بغض النظر عن مدى صحتها أو ملاءمتها لظروف العصر، هو مجتمع يقع مبدعيه تحت ضغوط ثقيلة، ويعانى الكثير منهم من الأمراض والإضطرابات النفسية بأنواعها المختلفة.

و الثقافة Culture هى المحدد الحقيقى للأنماط السلوكية الشائعة فى المجتمعات، ومن خلالها تتحدد طبيعة العلاقة بين أفرادها مبدعين وغير مبدعين، والمجتمع الذى يسمح بالثقافات الفرعية ولا يقف فى وجه التغيرات الثقافية، هو مجتمع مؤهل لأن يقدر إبداعات أفراده ويتسامح مع نواحى إختلافهم، ويهئ لهم المناخ المناسب الذى تتوفر فيه الشروط الملائمة لحدوث الإبداع، وهو مجتمع لا يتعامل مع الضوابط الثقافية على أنها قوانين سماوية وإنما كمعايير يمكنها أن تتغير مع الزمن - ما دام هذا التغير فى الحدود المقبولة، ومادام تغيراً إلى الأفضل- فهو مجتمع يعطى الجديد فرصته فى الحياة ويؤجل الحكم لما بعد التجربة العملية.

و الفنان المبدع بشكل خاص - بما يمتلكه من حساسية شديدة تجاه مشكلات مجتمعه، مختلطة بدافعية قوية تجاه مجال نشاطه الإبداعى- يكون عرضة أكثر من غيره للإحباطات النفسية والإضطرابات العقلية والتى قد تدفعه إلى حافة الجنون، وقد يصل الأمر به إلى بعض الممارسات الخاطئة كالإفراط فى الأكل أو السهر أو الإدمان بأنواعه المختلفة، هذا بالإضافة إلى معاناة عدد كبير من المبدعين من القلق والتوتر وفى بعض الأحيان العصبية الشديدة، وكثيراً ما يصل الأمر إلى إضطرابات فسيولوجية مزمنة ومشكلات صحية عنيفة، وقد عبر الكثير من المبدعين عن معاناتهم مع مجتمعاتهم فى أعمالهم الفنية، وكتب "فؤاد حجاج" - وهو يعانى حالة من الحزن واليأس والكآبة صاحبته لفترة طويلة من الزمن، وكأنه قد يئس من أن يغير شيئاً فى مجتمعه أو أن يحقق شيئاً من خلال نشاطه الإبداعى- متخيلاً أن شيطاناً قد خرج له وأخبره أن فنه غير قادر على تحقيق أى شئ، كتب فى ذلك يقول على لسان الشيطان:

(قول لفنك مهما كان قادر

مستحيل حتغير الماضى

مستحيل حتغير الحاضر

مستحيل حتغير المستقبل)

إن "فؤاد حداد" عندما كتب هذه الكلمات كان خارجاً لتوه من فترة علاج نفسى قام بقطعه وعاد مرة أخرى لمعاناته مع نشاطه الفنى.

وقد أدى تكرار حالات المرض النفسى لدى عدد من المبدعين فى المجال الفنى بشكل خاص إلى حدوث نوع من الإعتقاد بوجود علاقة بين الإبداع من جهة وبين المرض النفسى من جهة أخرى، وتباينت آراء العلماء ما بين مؤيد ومعارض وكل فريق لديه من المبررات ما يؤيد وجهة نظره، وكان الإعتقاد بوجود علاقة بين إبداع الفرد ومجتمعه - أو بين الداخل والخارج لدى المبدع- هو الأساس العلمى لكثير من الطرق والإستراتيجيات التى أستخدمت لتحفيز الإبداع، هذا بالإضافة إلى تغيير النظرة التى تنظر إلى الإبداع على أنه نشاط فردى على أساس أن معظم المخترعات والإبداعات المعروفة جاءت كنتاج فردى لأفراد مبدعين، وبتغير هذه النظرة ظهر مفهوم الإبداع الجماعى والذى بنيت على أساسه أغلب إستراتيجيات تحفيز الإبداع، وهى إستراتيجيات تهدف فى مجملها إلى إستثارة القدرات الإبداعية لدى الأفراد على أساس أن كل الناس يمتلكون قدرات إبداعية بنسب متفاوتة، وأن هذه القدرات يمكنها أن تنمو وتزدهر إذا ما توفرت البيئة المناسبة لحدوث ذلك، وهناك عدد كبير معروف من إستراتيجيات تحفيز الإبداع إلا أن أشهرها على الإطلاق العصف الذهنى، والمترابطات، وقوائم المواصفات...

ويتناول هذا الباب تفعيل العلاقة بين الفنان المبدع ومجتمعه، من خلال ثلاث فصول هى:

الفصل الأول: العلاقة بين الإبداع الفنى والثقافة والمجتمع

الفصل الثانى: العلاقة بين الإبداع والعصاب والضغوط على المبدع

الفصل الثالث: إستراتيجيات تحفيز القدرات الإبداعية

الفصل الأول:

العلاقة بين الإبداع الفنى والثقافة والمجتمع

The Relationship between Creativity in Art, Culture & Society

مقـدمـــة:

Introduction:

إن الإنسان بطبيعته كائن إجتماعى يتأثر بالمشكلات القائمة فى مجتمعه، ومن خلال تفاعله مع هذه المشكلات يقوم بتوظيف قدراته وإمكاناته الإبداعية فى تقديم الحلول الجديدة لها، وحيث أن المبدع فى إبداعه يحتاج لدرجة كبيرة من الإستقلال فى الرأى وأحياناً غرابة التفكير، فكثيراً ما يأتى رد فعل المجتمع تجاه أفكاره مخيباً للآمال، ويكون على المبدع فى هذه الحالة أن يختار بين أن يمتثل Confirm للمسلمات التى تفرضها طبيعة ثقافة المجتمع، أو أن يتخذ إتجاهاً مغايراً مع ما قد يصحب هذا من ضغوط كثيراً ما تكون عنيفة.

و قد بدأ إهتمام علماء النفس بدراسة موضوع العلاقة بين المبدع ومجتمعه، عندما تزايدت حالات تزامن الإكتشافات والإختراعات، فقد إكتشف "نيوتن" و"الايبنتز" الحساب التفاضلى فى نفس الوقت، كما إكتشف كلٍ من "آدمز" و"لوفريير" الكوكب نبتون، وصاغ كلٍ من "كانط" و"لابلاس" نظرية تطور النظام الشمسى فى السديم الأولى ...، وغيرها من الحالات التى دلت على أن التزامن لا ينطبق على مجرد حالات فردية، وأنه لا يحدث بين اثنين فقط وإنما يمكنه أن يحدث بين عدد أكبر من ذلك(١)، وإتضح من خلال هذه الحالات أن كثيراً من الإختراعات والإكتشافات العظيمة لم تظهر بمعزل عن الظروف والجو السائد حولها، وهو ما نبه العلماء إلى أن ثمة علاقة بين المجتمع من جهة وبين المبدع من جهة أخرى، فكما يتأثر المبدع بظروف مجتمعه بصفته أحد أعضائه، فإن الطريقة التى يتلقى بها المجتمع إبداعات المبدع لها أيضاً أكبر الأثر على إبداعاته، والمجتمع الذى يتقبل الجديد ويرحب به تكون فرصة المبدع فيه أكبر فى أن ينشط تفكيره وتزدهر إبداعاته، بينما المجتمع متصلب الفكر الذى يرفض الجديد ويتعامل مع الغريب تعامله مع العدو، ويرفض أن يشق أحد أفراده عصا الإنقياد تقل فيه فرص المبدع فى الحياة اللائقة.

---

(١) الكسندرو روشكا: الدار المصرية اللبنانية، القاهرة، ط ١، ٢٠٠٠، ص ٩٤.

و قد أستخدمت مجموعة من المسميات مثل الوضع الإبداعى Creative Position، وروح العصر Spirit of the Period، المناخ الإبداعى Creativity Weather، وهى كلها مصطلحات غير تامة التطابق ولكل منها مجاله الخاص، لكنها بشكل عام تعبر عن الشروط الواجب توافرها فى المجتمع لضمان حدوث الإبداع على أساس أن الإبداع لا يحدث من أدمغة معزولة عن ما حولها، وقد إستخدم الشاعر الألمانى "جوته" "Goethe" مصطلح روح العصر، أما "ماكينون" "D. W. Mackinnon" فقد إستخدم مصطلح "الوضع الإبداعى"، وعبر به عن (كل ما يحيط بالفرد من أمور إجتماعية وتأثير العمل والثقافة التى يمكنها أن تساعد على نمو وإزدهار الإبداعات أو تحبطها)، فالإبداع تبعاً لهذا المفهوم هو شئ متغير يصعد و يهبط بتأثير الظروف وأوضاع الحياة.(١)

و فى هذا الفصل تتناول الباحثة موضوع العلاقة بين ثقافة المجتمع والنشاط الإبداعى لدى أفراده، وبشكل خاص النشاط الفنى، من خلال علاقة الفنان بالمجتمع، ونظرة المجتمع للمبدع، ودور المجتمع فى تهيئة المناخ الإبداعى لأفراده، ثم يستعرض الفصل أهم ملامح أزمة الإبداع فى مصر وعواملها المختلفة.

بعض المفاهيم التى تتعلق بالثقافة:

Some Concepts Related to Culture:

فيما يلى عرض لبعض المفاهيم التى يمكن من خلالها توضيح طبيعة مفهوم الثقافة، والتعرف على آثارها على الأنماط السلوكية لأفراد المجتمع بشكل عام، والمبدع بشكل خاص:

- الثقافة والمجتمع:

- **Culture & Society:**

إعتاد علماء الإجتماع أن يميزوا بين مفهومى الثقافة والمجتمع ، وذلك بالإشارة إلى أن "الثقافة" "Culture" (تتكون من الطرق المتعلمة والمشتركة للفعل والتفكير والشعور، وهى طريقة كلية للحياة)، بينما يشير مفهوم "المجتمع" "Society" إلى (عدد كبير من الناس يشكلون جسداً له شكل منظم ومكتف بنفسه)، كما يميز علماء الإجتماع بين الثقافة والمجتمع على أساس أن هناك أشكال متنوعة من المجتمعات التى لا تمتلك ثقافة، فأنواع الحيوانات المختلفة غير الإنسانية كالنمل والنحل والشمبانزى على سبيل المثال تتجمع فى حياة جماعية

---

(١) المرجع السابق، ص- ص٨٣- ٨٤.

أو إجتماعية، ويمكنهم أن يميزوا أنفسهم عن الأنواع الأخرى، وأن يقتنوا تنظيمات معقدة للعمالة للوفاء بحاجاتهم الأساسية للبقاء، كما يمكنهم أن يكونوا مجتمعات متميزة عن غيرها، ولكنهم لا يستطيعون إقتناء ثقافة، وبالتالى يمكن التمييز بين المجتمعات الإنسانية وغير الإنسانية على أساس أن المجتمعات الإنسانية وحدها هى التى تمتلك ثقافة(1)، وقد أكد بعض علماء الإجتماع على الجانب التاريخى أثناء محاولاتهم لتحديد مفهوم الثقافة، يتضح ذلك فى التعريف الذى قدمه "كلايد كلاكهون" "C. Kluckhohn" للثقافة عندما قال (يقصد "بالثقافة" جميع مخططات الحياة التى تكونت على مدى التاريخ، بما فى ذلك المخططات الضمنية والصريحة، والعقلية وغير العقلية، وهى موجودة فى أى وقت كموجهات لسلوك الناس عند الحاجة)، كما أكد "كلاكهون" أيضاً على أن ثقافة مجتمع من المجتمعات هى (نسق تاريخى المنشأ يضم مخططات الحياة الصريحة والضمنية، ويشترك فيه جميع أفراد جماعة المجتمع أو أفراد قطاع معين منه).(٢)

و بشكل عام فإن علاقة المجتمع بالثقافة يمكن تلخيصها فى مقولة "هيرسكوفيتش" "M. J. Herskovitz": (يتكون المجتمع من الناس، والطريقة التى يتصرف بها هؤلاء الناس ويسلكون ثقافتهم).(٣)

- **التفاعل الإجتماعى:**

- **Social Interaction:**

يعيش الإنسان فى علاقة دينامية متنامية مع مجتمعه منذ اليوم الأول لولادته ككائن حى تنحصر علاقته بالبيئة فى جوانب محددة تتركز بشكل أساسى فى التغدية والإخراج، وسرعان ما تكتسب هذه البيئة الإجتماعية أهمية بالغة بالنسبة له لأسباب بيولوجية ونفسية أيضاً، وتحمل المدرسة وغيرها من المؤسسات الإجتماعية الأخرى طابع المجتمع وتقدمه للفرد بطريقة مباشرة أو غير مباشرة، عنيفة أو غير عنيفة، مقصودة أو عفوية، وهذه العملية هى ما تسمى بالتطبيع الإجتماعى Social Habituation، ويحدث التفاعل بين العوامل الإجتماعية والعوامل الوراثية لدى الفرد، وتكون شخصية الفرد هى المحصلة النهائية لهذا

---

(1) Hebding, Daniel E. & Glick, Leonard: Introduction to Sociology (second edition), Addison-Wesely Publishing Company Inc., 1981, p.p. 46-47.

(٢) محمد الجوهرى: الأنثروبولوجيا (أسس نظرية و تطبيقات عملية)، دار المعارف، ١٩٨٣، ص- ص٦٣- ٦٤.

(3) Hebding, Daniel E. & Glick, Leonard: Op.cit, p. 49.

التفاعل[1] الذى يطلق عليه "التفاعل الإجتماعى" "Social Reaction" ويعرف بأنه (نوع من التفاعل بين شخصين أو أكثر، حيث يتعدل ويتأثر سلوك الآخر)، وقد نظر إليه "سيجموند فرويد" "S. Freud" على أنه يشكل (قيوداً مفروضة يجب على الفرد إحترامها، ولو على حساب نمو الشخصية من الناحية النفسية).[2]

و على الرغم من أهمية دور التفاعل الإجتماعى إلا أنه وحده لا يكون كافياً لتشكيل الشخصية، فالإنسان لا يتفاعل فقط مع الأفراد، ولكن هناك أيضاً المنظمات والمؤسسات الشعبية المختلفة التى يتعامل معها أثناء حياته فى المجتمع، والأساس العام الذى يقوم عليه تفاعل الفرد مع الآخرين يتمثل فى الثقافة، وتبعاً لذلك تعتبر الثقافة محدداً هاماً فى تكوين الشخصية والسلوك، فالسلوك الإجتماعى للأفراد يتحدد بالتراث الثقافى، والإستجابة الثقافية تتكون من مجموعة معقدة من ردود الأفعال التى تولدت لدى الفرد من خلال تفاعله مع القيم الثقافية لجماعته التى ينتمى إليها.[3]

و من بين المصادر الثقافية التى تؤثر على الفرد الأصدقاء ورفاق العمر والزملاء، وأيضاً وسائل الإتصال الجماهيرى كالصحف والمجلات والكتب والراديو والتليفزيون والسينما ...، وجميعها مؤثرات تلعب دوراً كبيراً فى تشكيل وتثبيت الإتجاهات والآراء والقيم، وفى حالة المجتمعات التى تنتشر فيها الأمية يكتسب الأفراد الجانب الأكبر من تربيتهم- وربما تربيتهم كلها- من خلال الأسرة والأصدقاء والزملاء ورفاق العمر ، حيث تفتقر مثل هذه المجتمعات بطبيعة الحال إلى وسائل الإتصال الجماهيرى، وتتمثل أهم جوانب التفاعل الإجتماعى فى (الإتصال، والمشاركة، وإدراك الدور، والرمزية، والتكيف الثقافى).[4]

- **الثقافة المادية والمعنوية:**
- **Material & Nonmaterial Culture :**

إن مفهوم الثقافة لا يقتصر على مجالات بعينها من مجالات المعرفة، بل يمتد ليشمل كل أساليب السلوك المشتقة من مجالات النشاط البشرى بأنواعها، والثقافة لا تتضمن فقط تقنيات ومناهج الفن والموسيقى والأدب، وإنما تتسع لتشمل التقنيات والطرق المستخدمة فى صناعة

---

(١) محمد فرغلى فراج و آخران: السلوك الإنسانى (نظرة علمية)، دار الكتب الجامعية، رقم الإيداع ٤٨٦٤، ص- ص٩٧- ٩٨.

(٢) محمود السيد أبو النيل: علم النفس الإجتماعى (دراسة عربية و عالمية)، مؤسسة روز اليوسف، ط٥، ١٩٨٧، ص ٣٧١.

(٣) المرجع السابق، ص- ص ٣٧٨- ٣٧٩.

(٤) محمد الجوهرى: مرجع سبق ذكره، ص١١٠.

الفخار أو حياكة الملابس أو بناء البيوت، وتدخل الأغانى والرقصات الشعبية أيضاً فى نطاق المنتجات الثقافية جنباً إلى جنب مع الشعر والفنون التشكيلية[1]، وبشكل عام فإن أى ثقافة لا تخرج عن نوعين هما:

١. الثقافة المادية Material Culture: تشمل الإختراعات، والإبداعات، والفنون، ووسائل الإنتاج والنقل والمواصلات، وأدوات المعيشة المختلفة.

٢. الثقافة المعنوية Nonmaterial Culture: تشمل القيم، والأخلاق، والدين، والأعراف، والتقاليد، والآداب، والروحانيات على إختلاف أنواعها.

و قد يبدو للوهلة الأولى أن كلاً من الجانبين يمثل كياناً منفصلاً، بينما هما فى الواقع فى حالة تفاعل دائم فأى منتج جديد لا يبدأ إلا على هيئة فكرة أو مجرد أمل يشغل بال منتجه، كما أن اى تعديل يطرأ على منتج سواء فى الشكل أو اللون أو الإستخدام ما هو أيضاً إلا أفكار تحولت إلى جوانب مادية[2]، كما أن هذه المنتجات نفسها من أبسط الأدوات والأثاث والملابس إلى أعقد أشكال أنظمة الكمبيوتر والتصميمات المعمارية والمحركات الآلية والآلات المستخدمة فى إستكشاف الفضاء ... كلها تستخدم فى تفسير الطرق التى تعيش بها المجتمعات، وترتبط النظرة إلى هذه المنتجات وغيرها بطبيعة المجتمعات التى تتواجد فيها، إن الإبريق النحاسى الذى يمثل قيمة إستخدامية فى كثير من المجتمعات الشرقية، يعتبر فى نفس الوقت شيئاً زخرفياً بالنسبة لثقافات المجتمعات الغربية، بينما أنظمة الكمبيوتر المعقدة التى ترى كضرورة فى المجتمعات المتطورة تكنولوجياً، قد ينظر إليها فى ثقافة مغايرة كشئ عديم القيمة تماماً[3]، ويمكن الإفادة من دراسة مثل هذه الإختلافات فى فهم العوامل المتعلقة بالجوانب المعنوية، والتى ترتبط بالدوافع والمعتقدات والميول والقيم لدى الأفراد[4]، وقد أشار "وليم أو جبرن" "W. Ogbern" إلى أن الثقافة المادية تتغير بسرعة أكبر من الثقافة المعنوية، كما أشار أيضاً إلى أن حدوث أى إختلال فى سرعة النمو بين عناصر الثقافة المختلفة يؤدى إلى ما أسماه بالتخلف الثقافى Cultural Retardation.[5]

---

(١) المرجع السابق، ص- ص ٦٤- ٦٥.
(٢) حسنى الجبالى: موضوعات مختارة فى علم النفس الإجتماعى، ١٩٩٤، ص- ص ٥٠- ٥٣.
(3) Hebding, Daniel E. & Glick, Leonard: Op.cit, p.p. 59-60.
(٤) محمود السيد أبو النيل: مرجع سبق ذكره، ص١٠٠.
(٥) حسنى الجبالى: مرجع سبق ذكره، ص٥٤.

- التغير والتطور الثقافى:

- **Cultural Change & Development:**

التغير سمة أساسية من سمات الثقافة، ومن غير الممكن أن تكون الثقافات ساكنة أو ثابتة على الرغم من أن بعض العناصر الثقافية تظل متصلة عبر الزمن(١)، حيث أن آراء الناس لا تتصف بالثبات، والمعلومات عن كيفية تغييرها كثيرة وفى متناول الجميع، ويرى الكثير من العلماء أن إنتشار هذا النوع من المعارف يساعد على تحول الناس والمجتمعات إلى التطور العقلى والتفكير المتجدد(٢)، وهناك الكثير من العوامل خلف حدوث هذا التغير، ومنها التغيرات الكبيرة التى تحدث فى المجتمع وتستوجب حدوث تغيرات معينة فى الثقافة لتتواءم معها، كما أن الإتصال بالثقافات المختلفة يعتبر أغنى مصادر التطور والتغير الثقافى، فهو ينبه الوعى إلى وجود أنماط ثقافية مختلفة، كما أن عملية النقل الثقافى Cultural Transmission من جيل إلى آخر داخل الثقافة الواحدة غالباً ما يشوبها بعض الأخطاء، وتعتبر هذه الأخطاء أحد عوامل التغير الثقافى.(٣)

و لقد نشأت نظرية التطور الثقافى Cultural Development فى القرن التاسع عشر، وأكدت على فكرة التقدم والتطور فى الثقافة، كما إنطلقت من الحقيقة التى مؤداها أن الشعوب القائمة حالياً وكذلك الشعوب التاريخية عاشت- وما زالت تعيش- فى مستويات ثقافية متباينة، وتعد سلالة "لويس مورجان" "L. M. Morgan" التطورية أكثر السلالات إحكاماً، وهى تؤكد على فكرة التسلسل الثقافى Cultural Sequence(٤)، وعلى مرور الثقافات فى خط واحد فى سير التطورحيث تمر كلها بنفس مراحل النمو ، وقسمت سلسلة "مورجان" المراحل التى مرت بها الثقافة بشكل عام إلى ثلاث مراحل أساسية هى: (التوحش والبربرية والحضارة) ، ومازالت هناك بعض الشعوب التى تعيش حتى الآن فى مرحلة التوحش.(٥)

و يعتبر "الإختراع" "Invention" أهم العوامل التى تؤدى إلى التطور والتغير الثقافى، حيث أن كل نمط ثقافى سواء تضمن تقنية معينة أو أسلوباً من أساليب السلوك، يرجع فى أساسه إلى عملية إختراع قام بها شخص معين فى مكان معين، فأى تغير فى الثقافة لا يمكنه أن يتم إلا عن طريق إختراع يحدث داخل المجتمع أو نتيجة إتصال بين المجتمعات، وما ينشأ عن

---

(١) محمد الجوهرى: مرجع سبق ذكره، ص ٣١٥.
(٢) روبرت أو رنشتاين و بول إيرليش: عقل جديد لعالم جديد، ترجمة: أحمد مستجير، الهيئة المصرية العامة للكتاب، ٢٠٠٠، ص- ص ٢٥٧.
(٣) محمد الجوهرى: مرجع سبق ذكره، ص- ص ٣٥٨- ٣٥٩.
(٤) المرجع السابق، ص- ص ٣٢٢- ٣٢٥.
(٥) ـــــــــــ، ص- ص ٣٥١- ٣٥٣.

هذا الإتصال من إستعارة أو إنتشار عنصر ثقافى معين من مجتمع إلى آخر، وتنقسم الإختراعات إلى نوعين رئيسيين هما:

١. الإختراعات الأولية أو الأساسية Primary or Basic Inventions: وتشمل الإختراعات التى تقوم على إكتشاف عنصر جديد.

٢. الإختراعات الثانوية أو التحسينية Secondary or Enhancing Inventions: وتقوم على تطبيق جديد لمبدأ معروف من قبل.[١]

و على كل حال فإن التغيرات والتطورات الثقافية سواء كانت كلية أو متفرقة ما تزال تمثل أمام العلماء لغزاً محيراً، حيث لا زالت أسباب تواجد فترات التجديد الثقافى وأسباب إختلاف سرعة التغير بين ثقافة وأخرى غير معروفة بشكل واضح، وبشكل عام فإن الطريقة التى تتكيف بها الجماعة مع التغيرات التى تحدث فى الثقافة يتم تعديلها من خلال الوعاء الوراثى لها، و"الوعاء الوراثى" "Gene Pool" هو (العدد الكلى للجينات الموجودة عند جماعة سكانية معينة).[٢]

- الثقافة الفرعية:

- **Subculture:**

إن الإختلافات الثقافية يمكنها أن تتواجد داخل حدود الثقافة الواحدة ، حيث تحتفظ بعض الجماعات من الناس بعدد كبير من القيم والعادات والتقاليد والمعتقدات المميزة للثقافة المسيطرة أو الكلية، كما تحتفظ أيضاً بقيم وعادات ومعتقدات أخرى خاصة بها، فيستطيع الفرد أن يلاحظ مجموعات أو طبقات معينة على الرغم من إشتراكها فى الثقافة العامة إلا أنها تحتفظ فى نفس الوقت بطرق مميزة ومختلفة للتفكير والتصرف والإحساس تميز أعضاءها عن المجتمع الأكبر، ويسمى علماء الإجتماع هذا النموذج المختلف للتفكير والتصرف والإحساس بالثقافة الفرعية.[٣]

و الثقافات الفرعية شائعة فى جميع المجتمعات، وتحتوى كل ثقافة على مجموعة من الثقافات الفرعية كالريف والحضر والبدو وسكان السواحل وسكان المناطق الجبلية، ولكل ثقافة من هذه الثقافات العديد من الأساليب السلوكية والعادات الخاصة بالزواج والميلاد والموت،

---

(١) المرجع السابق، ص- ص ٣١٧- ٣٢٢.
(٢) ــــــــــــــ، ص ٨٥.

(3) Hebding, Daniel E. & Glick, Leonard: Op.cit, p. 68.

وكذلك طريقة النظر إلى الحياة وإلى كل جديد فيها، والتى تختلف عن باقى الثقافات الفرعية الأخرى، ويلعب هذا الإختلاف دوراً كبيراً فى تكوين الإتجاهات فى المجتمعات.(١)

- الطابع القومى:

- **National Character:**

بين "إدوارد هول" "E. T. Hall" فى كتابه "اللغة الصامتة، ما بعد الحضارة" "Silent Language, Post Civilization" كيف تطمر الشفرات اللاواعية فى الخصائص والنماذج الحضارية، فالموسيقى الشرقية تختلف عن الموسيقى الغربية، كما تختلف أذواق الناس فى الطعام بدرجة كبيرة، وبعض الثقافات تتقزز من أكل جراد البحر وتراه تماماً مثل أكل الصراصير، بينما فى ثقافات مختلفة- تتقزز هى الأخرى من أكل الصراصير- ربما يكون جراد البحر وجبة محببة – عندنا فى مصر على سبيل المثال- وفى ثقافات غيرهما قد يكون أكل الحشرات بشكل عام أمراً شائعاً ومقبولاً، كذلك تختلف الألوان التى يفضلها الأفارقة لأرديتهم كالذهبى والأحمر والقرنفلى والأصفر عن الألوان التى يفضلها الأوربيون، كما تختلف النظرة إلى الجمال بين الثقافات المختلفة، و هو مايبدو واضحاً لمتابعى عروض الأزياء العالمية.(٢)

هذه الإختلافات وغيرها تجعل من كل ثقافة كياناً مستقلاً يختلف عن غيره من الكيانات، وعلى الرغم من إمكانية تواجد الإختلافات فى الأذواق داخل الكيان الواحد أو الثقافة الواحدة، إلا أن الأنماط السلوكية تكون بشكل عام مقبولة أو غير مقبولة بالنسبة لأفراد المجتمع الواحد ذو الثقافة الواحدة، وقد أستخدم مفهوم الطابع القومى منذ القدم فى وصف وتفسير أنماط السلوك فى المجتمعات، وظهر فى كتابات "هيرودوت" "Herodotus" عن الخصائص العامة لأفراد المجتمعات التى كان يقوم بدراستها كالشجاعة والشهامة والجبن، والكرم والبخل ...، أما شهادة الميلاد الحقيقية لموضوع الطابع القومى فقد كتبتها "روث بندكت" "R. Benedict" عندما أصدرت كتابها "أنماط الحضارة" "Types of Civilization".

و قد إرتبط مفهوم الطابع القومى بالعديد من المفاهيم، ومن أهم هذه المفاهيم مفهوم "الشخصية المنوالية" "Model Personality" (و يهتم بالخصائص العامة للشخصية المشتركة فى المجتمع، ويرتبط بسلوك الأفراد ومعتقداتهم وأحوالهم داخل الثقافة التى يعيشون

---

(١) محمود السيد أبو النيل: مرجع سبق ذكره، ص ٢٥٤.
(٢) روبرت أو رنشتاين و بول إيرليش: مرجع سبق ذكره، ص-ص ٢٤٢- ٢٤٣.

فيها)، ويرتبط الطابع القومى بالعادات Habits والدوافع Motivations، حيث أن الدوافع عامة ومشتركة لدى الجميع على الرغم من أن طريقة إشباعها تختلف من فرد لآخر.(١)

على الرغم مما سبق فلا يمكن إنكار وجود إختلافات فردية تحد من تأثير التطبيع الإجتماعى تنشأ نتيجة إختلاف الرصيد الوراثى لكل فرد، وتتأثر إستجابات الفرد للمواقف بخصائصه الوراثية الجسمية وذكائه وقدراته العقلية وخصائصه الإنفعالية، حيث يحدث التفاعل بين هذه الخصائص الوراثية والظروف البيئية، ومن خلال الأساليب التربوية وأساليب الثواب والعقاب يتعلم الطفل أساليب السلوك المقبولة إجتماعياً، وبعد ذلك يبدأ فى الشعور بالمسئولية وتتمثل له معايير الجماعة التى يعيش فيها، حتى يكاد يصبح صورة من النموذج Model الذى تنشده الجماعة، وهناك بالطبع من يخرج عن هذا النموذج العام، كالمبدع الذى يثور على الأساليب السائدة لأنه يرى ما هو أفضل منها ويسعى لتطوير المجتمع، ويعتبر المبدع خير مثال للشخصية الرافضة للنموذج القومى.(٢)

- الضوابط الثقافية:
- **Cultural Ideal Norms:**

يشير مفهوم الثقافة إلى المعارف المشتركة التى تنتقل من جيل إلى آخر، ويتم تمثيلها خارجياً فى شكل قوانين ومؤسسات، وداخلياً فى شكل قيم ومعتقدات، وقد إلتفت الكثير من الباحثين ومنهم "أكتار" "Aktar"، و"جيلك وجيلك آل" "Jilek & Jilek-Aall"، و"ليتلوود" "Littlewood"، و"ميخائيل" "Mikhai"، و"ويسترماير" "Westermeyer" إلى القيود التى تفرضها الثقافة على أفراد المجتمع(٣)، ويعبر مفهوم "الضوابط الثقافية" عن (الضوابط والقيود التى تمارسها المجتمعات فى سبيل الحفاظ على خصائصها الثقافية المميزة، وتكون أغلبها ضوابط غير رسمية كالطرق الشعبية والأعراف والقيم والمعتقدات، ومنها ما هو رسمى كالقوانين والتشريعات والمؤسسات، وتسهم كل منها بدورها فى حراسة السمات الثقافية المميزة للمجتمعات)، وقد تقوم الضوابط الثقافية بدور إيجابى يحافظ على هوية المجتمعات وفى نفس الوقت يسمح بالتطور، بينما فى أحيان أخرى تقوم هذه الضوابط بدورها فى مقاومة أى تغير حتى ولو كان فى صالح المجتمعات نفسها، ولقد تسببت الضوابط الثقافية فى أحيان متفرقة فى عرقلة تطور المجتمعات، وكثيراً ما تسببت فى الإيذاء النفسى

---

(١) محمود السيد أبو النيل: مرجع سبق ذكره، ص- ص ٣٥٢- ٣٥٣.
(٢) محمد فرغلى فراج و سلوى الملا و عبد الستار إبراهيم: مرجع سبق ذكره، ص- ص ٩٩- ١٠٠.
(3) Peterson, Christopher: The Psychology of Abnormality, Harcourt Brace College Publishers, 1996 , p. 12.

والبدنى للمبدعين من العلماء والفنانين كرد فعل لتخطيهم حدود الشخصية المنوالية، ويمكن إيجاز أهم ملامح الضوابط الثقافية كالتالى:

١. الطرق الشعبية Folkways: وهى الضوابط المألوفة للتصرفات التى تعتبر ملائمة لمواقف معينة، ولا يصر عليها بقوة ولا تعتبر حيوية لصالح المجموعة أو لنجاتها، ومن أمثلتها الطريقة التى يأكل بها الناس أو يلبسون بها.

٢. الأعراف Mores: وتمثل ضوابط للتصرف تحترم وتقدر بشدة من جانب المجموعة، كما تعتبر حيوية وضرورية لصالحها، ومن أمثلتها قواعد تحريم القتل والخيانة.

٣. القيم Values: وهى التى تصنع الأحكام حول الأخلاقى والغير أخلاقى، والجيد والسيئ ، والصواب والخطأ ، والجميل والقبيح ... تبعاً للعالم حولنا، وتختلف القيم عن الأعراف فى أن القيم يمكنها أن تكون ملزمة بالنسبة لمجموعة معينة فقط من الكل، ولا يشترط أن يتمسك بها معظم أفراد المجتمع، بينما الأعراف يشترك فى الإلتزام بها معظم أفراد المجتمع.

٤. المعتقدات Beliefs: وتتعلق بالآراء التى يعتقد فيها الناس حول أى مظهر من مظاهر الواقع الكلى المحيط، وينظر أفراد المجتمعات إلى هذه الآراء بإقتناع وإحترام، وتتفق المعتقدات والقيم فى أن كليهما تقدمان آراء تتمسك بها المجتمعات، بينما تختلفان فى الطريقة التى تنظر بها كلٍ منهما إلى الإقتناعات تبعاً لما ... أو ما ليس ...، هذا بالإضافة إلى أن بعض المعتقدات يمكن التحقق منها وإثبات صحتها أو عدم صحتها.

٥. القوانين والتشريعات Laws: وتنتمى إلى الضوابط الثقافية الرسمية، ويتم إشتقاق أفعال التشريع من الأعراف، حيث تعتبر الأعراف هى الأرض الصلبة التى تقوم عليها القوانين والتشريعات، فالتشريع لكى يكون قوياً يجب أن يأتى متوافقاً مع العرف، وكما أن القوانين والتشريعات تشتق من الأعراف فهى أيضاً التى تقوم بتقنينها.

٦. المؤسسات Institutions: وتمثل نماذج للضوابط الثقافية كالطرق الشعبية والأعراف التى تمركزت وتجمعت حول هدف أو قيمة ، أو إحتياج رئيسى معين لمجتمع.

و بشكل عام فإن الضوابط الثقافية تعتبر أهم عناصر الثقافة الغير مادية، وتعتبر أحد أهم المحددات التى تؤثر على طبيعة العلاقة بين المبدع ومجتمعه.[1]

---

(1) Hebding, Daniel E. & Glick, Leonard: Op.cit, p.p. 61- 66.

- **الفن كقيمة ثقافية:**

- **Art as a Cultural Value:**

إن كل فن ينطوى على عناصر أيديولوجية Ideological Elements بمعنى أنه يحتوى على أفكار المبدع الفنان وأفكار زمنه وطبقته التى يغلب أن تكون ممتزجة بأفكار أزمنة أخرى وطبقات أخرى وأفراد آخرين(١)، وقد عرف "تايلور" "E. B. Taylor" "الثقافة" بأنها (تلك الكلية المعقدة التى تتضمن المعرفة، والمعتقدات، والفن، والقيم، والقانون، والتقاليد... وعادات وقدرات أخرى كثيرة ، حققها الإنسان كعضو فى المجتمع)، وأكد "تايلور" على أن الثقافة تشمل الفنون والموسيقى المنتشرة فى مجتمع معين، كما تشمل أيضاً القيم والقواعد التى تعيش بها المجتمعات ، وآرائها فى الخير والشر ، واللغة ، والدين ... (٢)، وهكذا وضع "تايلور" الفن إلى جوار العادات والتقاليد والقيم كمفردات للثقافة، وهو بذلك قد أعطى للفن دوراً إجتماعياً آخر كأحد العوامل الثقافية وهو الدور التربوى، كما أكد الشاعر الألمانى "فريدريش شيللر" "F. Schiller" على دور الفن فى التربية الجمالية للأفراد، وعلى أهميته فى الحضارات الإنسانية كلها.(٣)

و يعتبر تقدير الجمال Beauty نوعاً من الحكم على القيمة Value، والناس ينظرون إلى أشياء معينة على أنها جميلة لأنهم وجدوا فيه صفات تعلموا أن يصفوها بأنها جميلة، فالجمال فى حد ذاته قيمة، والقيمة هى أحد مفردات الثقافة، وتكون أحكام التفضيل غير عقلية، لأن الإستدلال والوساطة والتركيب من وظائف العقل الجوهرية، وأول خطوة فى تعريف الجمال هى إستبعاد جميع الأحكام العقلية وجميع أحكام الواقع أو أحكام العلاقة، ويجب أن توضع الأحكام الأخلاقية والجمالية معاً فى معيار واحد، ويتم تمييزها عن الأحكام العقلية لأن الأحكام الجمالية والأخلاقية أحكام قيمية، بينما الأحكام العقلية أحكام واقعية، وإذا كان لها أى قيمة فإن قيمتها مستمدة من غيرها، كما أن القيم الجمالية تحمل قدراً كبيراً من الإستقلال عن غيرها من القيم الأخلاقية أو الإجتماعية أو الدينية فى الثقافة، وهى قد لا تلتقى معها بل هى على الأحرى توازيها، فالقيم الجمالية بمثابة تعبير من نوع خاص من النشاط الإنسانى، يبتعد كثيراً عن جميع الأنشطة اليومية والآنية التى ترتبط إرتباطاً مباشراً بحياة الإنسان ومصيره.(٤)

---

(١) رمضان الصباغ: عناصر العمل الفنى (دراسة جمالية)، دار الوفاء لدنيا الطباعة و النشر، الإسكندرية، ١٩٩٩، ص ٦٨.
(2) Hebding, Daniel E. & Glick, Leonard: Op.cit, p. 41.
(٢) رمضان بسطاويسى محمد غانم: علم الجمال عند لوكاتش، الهيئة المصرية العامة للكتاب، ١٩٩١م، ص ١٢٨.
(٣) رمضان الصباغ: الفن و القيم الجمالية (بين المثالية و المادية)، دار الوفاء لدنيا الطباعة و النشر، الإسكندرية، ٢٠٠٠، ص ٢٩٨.

دور الثقافة فى بناء شخصية الفرد فى المجتمع:

The Role of Culture in Building Personality:

إن الشخصية التى يكتسبها الفرد من خلال ثقافة المجتمع المحيط، هى عبارة عن نمط مركب من القدرات العقلية والمدركات الحسية، والأفكار، والعادات الفردية والإستجابات العاطفية المشروطة، وتعتمد هذه الشخصية فى جانب منها على بعض القدرات والإستعدادات الوراثية، كما تتأثر بالمكانات التى يشغلها الفرد فى أثناء حياته، كما تتوقف أيضاً بشكل جزئى على التعليم الذى يتلقاه الفرد داخل ثقافة بعينها، وهذا لا يعنى صب أفراد المجتمع كلهم فى أنماط محددة للشخصية، تميزها جماعات العمر أو المكانة أو الدور، حيث أن قدرات الأفراد على أداء الأدوار تكون فى العادة مختلفة.(١)

و الإنسان كائن حى يولد وهو لا يزال فى طوره الجنينى، بمعنى أن بعض مظاهر النمو المورفولوجى والفسيولوجى التى تحدث عند الحيوانات قبل الميلاد تحدث عند الإنسان- أو تظل مستمرة عنده- خلال الشهور الأولى من عمره، فحينما يولد الطفل الرضيع يكون غير مزود بأى أساليب موروثة للسلوك تتصف بالتطور، ولكنه خلال فترة ما بعد الولادة يتمكن من أن يطور لنفسه قدرة فائقة على الإستجابة المرنة للظروف المحيطة به، ويتم جانب من هذا التعليم من خلال الخبرة الشخصية، بينما يتم الجانب الأكبر منه عن طريق تقليد الآخرين الموجودين فى بيئته، أو من خلال عمليات التلقين التى يقوم بها المحيطون به من الأكبر منه سناً.

و خلال مرحلة النضج يبدأ الفرد فى أخذ الأدوار وإكتساب المكانات الجديدة، كأن يكون موظفاً أو مديراً أو والداً أو زعيماً ...، وكل دور من هذه الأدوار يتطلب منه تعلم نوع جديد من أنواع السلوك، ومن هنا يتعرض الإنسان لعملية تعلم لا تتوقف تستهدف تزويده ببعض أساليب الحياة الملائمة للمجتمع الذى ولد وتربى فيه(٢)، ويكون على الوليد أن يتعلم الأساليب المتوقعة للسلوك واللازمة لسير الحياة الإجتماعية للجماعة، كما يكون عليه أن يتعلم أنماط السلوك التى تشجعها الجماعة وأنماط السلوك التى لا تشجعها .

---

(١) محمد الجوهرى: مرجع سبق ذكره، ص- ص ١٠٩- ١١٢.
(٢) المرجع السابق، ص- ص ٦٢- ٦٣.

وقد ربط علماء الإجتماع بين ثقافة المجتمعات وأساليب السلوك الشائعة فيها، حتى أن أحد التعريفات التى قدمت لمفهوم "الثقافة" هو أنها (أساليب السلوك النمطية التى يتعلمها المرء من خلال عضويته فى جماعة إجتماعية)[١]، أو (أنماط السلوك الغير ملموسة التى تتمثل فى المعايير والمعتقدات والقيم والحاجات)[٢]، وبشكل عام تشير كلمة "ثقافة" إلى (مجموع أساليب السلوك المكتسبة عن طريق التعلم والشائعة عند كافة البشر فى فترة زمنية معينة).[٣]

و لقد بين "إنجلز" "F. Engels" فى كتابه "جدليات الطبيعة" "Dialectics of Nature" كيف تأثر إنسان عصر النهضة بطبيعة العصر الذى يعيش فيه فتميز بتعدد المواهب والإتجاهات الفكرية، وكيف كان متعدد الأسفار ويعرف من أربع إلى خمس لغات أجنبية، ويشتغل فى أكثر من مجال فى نفس الوقت، فالفنان الإيطالى "ليوناردو دا فنشى" كان رساماً ونحاتاً وشاعراً وموسيقياً ومعمارياً ورياضياً وميكانيكياً، وكان إلى جانب هذا مخترعاً له العديد من الإختراعات، كذلك "ألبرشت دورر" كان رساماً و نحاتاً ونقاشاً ومعمارياً، وفوق هذا كله يعزى إليه إختراع نظام التحصين الذى بنيت على أساسه تقنيات التحصين الألمانية، فإنسان عصر النهضة كان مبدعاً موسوعياً، و"المبدع الموسوعى" "Encyclopedic Creative" كما عرفه "إنجلز" هو (مبدع يمتلك طاقة عالية، وقدرة مركبة وغنية فى سرعة الإنتقال من مجال إلى آخر، وهى القدرات التى تمكنه من التنقل بين المجالات المختلفة دون أن يؤثر ذلك بالسلب على قدراته الإبداعية فى مجال نشاطه الأساسى)[٤]، ويعود وصف إنسان عصر النهضة بأنه مبدع موسوعى إلى تأثره بطبيعة العصر الذى يعيش فيه، فقد كانت الروح السائدة فى ذلك العصر هى روح العلم والمعرفة، والإنسان هو جزء من مجتمعه يتأثر به ويؤثر فيه، وقد كانت شرارة الإنطلاق لعصر النهضة هى جملة واحدة تم حذفها من كل المراجع العلمية هى (هكذا قال أرسطو)، والتى كانت تغلق العقل أما أى نتيجة توصل إليها أرسطو من قبل، وتمنع الإجتهادات الفكرية والعلمية فيما تعتبره مسلمات يجب الإلتزام بها وتجنب إعادة التفكير فيها.

و لا يتوقف تأثير الثقافة على شخصية الفرد على المظاهر السلوكية التى يكتسبها خلال مراحل حياته المختلفة، فقد ظهرت فى عام ١٩٦٦ بعض البراهين القليلة المقنعة عن التأثير الثقافى فى الإدراك البصرى على يد عالمين من علماء النفس هما "سيجال" "M. Segal"

---

(١) ـــــــــــــ، ص-ص ١٠٧- ١٠٨.
(٢) محمود السيد ابو النيل: مرجع سبق ذكره، ص ٣١٦.
(٣) محمد الجوهرى: مرجع سبق ذكره، ص ٨٩.
(٤) ألكسندرو روشكا: الإبداع العام و الخاص، ترجمة: مرجع سبق ذكره، ص-ص ٩٩- ١٠٢.

و"كامبيل""D. T. Campbell"، والأنثروبولوجى "هيرسكوفيتس" "M. G. Herskovitz"، وذهبت نتائج دراستهم التى إستغرقت ١٥ عاماً إلى أن الأفراد فى بعض البيئات الثقافية والطبيعية يميلون إلى رؤية الخطوط الرأسية أكثر وضوحاً من الأفقية، والعكس صحيح فى بعض البيئات والثقافات الأخرى، وعلى الرغم من أن هذه الدراسة توصلت إلى نتيجة هامة، وهى إثبات أن الثقافة تؤثر بالفعل فى الإدارك البصرى Visual Perception، إلا أن نتائج هذه الدراسة فى الحقيقة محدودة التطبيق، كما أنها لم توضح طبيعة العلاقة التى بين الثقافة والإدراك البصرى.(١)

دور الفن فى المجتمع:

The Role of Art in Society:

إن الناس عندما ينسبون العظمة إلى أى حضارة، فإنهم فى الحقيقة يتحدثون عن منجزاتها الفنية، وهذه المنجزات الفنية هى التى تحدد درجة التقدم والحضارة التى بلغها المجتمع، بالإضافة إلى قوة مشاعره وقيمة الحياة فى نظره، فالمفكرون يرجعون إلى الأعمال الفنية لمعرفة المجتمعات التي يدرسونها، وأعمال "ويليام شكسبير" على سبيل المثال ينظر إليها علماء الإجتماع على أنها أحد المصادر التى يحصلون منها على المعلومات حول طبيعة المجتمع فى عصره، وقد ربط العديد من المفكرين بين الفن والمجتمع بطرق تنوعت تنوع توجهاتهم الفكرية، فالنزعة السوسيولوجية Socialism ربطت بين الفن والمجتمع على أساس العلاقة بين الفن والطبقات الإجتماعية، حيث ربط "جورجى بليخانوف" "G. PLekhanove" وتبعه "ليون تروتسكى" "L. Trotsky" بين الفن والمجتمع والطبقات الإجتماعية على أسس من الإشتراكية العملية، إلا أن "تروتسكى" - على الرغم من ربطه بين الفن والطبقات الإجتماعية- قد أكد أيضاً على خصوصية وحرية الفن والفنان ورفض ما أسماه بالنظرة الميكانيكية للفن.(٢)

أما "فريدريش هيجل" "F. Hegel" - بنظرته التربوية للفن- فقد إعتبر أن دور الفن الأساسى فى المجتمع هو الوعظ Preaching، وأنه يتحقق عندما ينفذ المضمون الروحى فى الوعى عن طريق الأثر الفنى، وهو ما جعل الكثير من العلماء يعتبرون أن الفن هو المعلم الأول

---

(١) المرجع السابق، ص-ص١٥٠- ١٥١.

(٢) رمضان الصباغ: الفن و القيم الجمالية (بين المثالية و المادية)، مرجع سبق ذكره، ص-ص ٢٩٥- ٢٩٦.

للشعوب[1]، وقد نظر "جورج لوكاش" "G. Lukacs" للإنسان على أنه مركز الفن وجوهره، ورأى أن المحتوى المركزى Central Content للفن هو الإنسان أو الجنس البشرى، حيث إعتبر "لوكاش" أن الإنسان لا يمكن فصله أو تمييزه عن بيئته الإجتماعية والتاريخية، ورأى "لوكاش" أن السؤال الأساسى فى الفن هو (ما الإنسان؟)، وإذا كان الإنسان هو محور الفن وجوهره ومحتواه الرئيسى، فإن المحتوى يتحدد بالتعبير عن حياة الناس، وقيمهم، وآمالهم، والدفاع عن حريتهم، وإضفاء الطابع الجمالى على حياتهم.[2]

لقد نظر البعض إلى دور المنفعة كأحد عوامل التقييم للأعمال الفنية، ومن أبرز هؤلاء رجال الدين والأخلاق والسياسة الذين أعلوا من شأن المنفعة فى الفن ولم يؤكدوا على ضرورة الجمال، بينما أعلى الفنانون وبعض الفلاسفة من قيمة الجمال فى الفن وجعلوه المعيار الوحيد فى الحكم، ومن هؤلاء "إيمانويل كانط" "I. Kant" و"فريدريش شيللر" "F. Schiller" و"جون ديوى" "J. Dewey"، كما ربط بعض المفكرين بين الفن والمعرفة وإعتبروا أن الأثر الفنى لا بد وأن يأتى بعنصر جديد لوعى الأفراد للحياة الإجتماعية والظرف الإجتماعى.[3]

و قد أكد الكثير من المفكرين على دور الفن فى الدعوة الإيديولوجية Ideological Call نتيجة لقدرته على التأثير على الجماهير العريضة، وطريقته فى تجميعها على فكرة واحدة أو مبدأ واحد[4]، كما عبروا عن تقديرهم لدور الفن فى تعزيز الروابط الإنسانية، حتى أن الأديب الروسى والفيلسوف الأخلاقى "ليو تولستوى" "L. Tolstoy" - وهو الذى عرف عنه تعصبه ضد الفن الذى دفعه إلى إنكار معظم منجزات الفن التى رآها خالية من كل غاية أخلاقية كريمة- إعترف بأن الفن يعتمد على حقيقة أن الإنسان عندما يلتقى من خلال حاسة السمع والنظر بتعبير عن المشاعر لإنسان آخر، فإنه يكون قادراً على تجربة الإنفعال الجمالى أو الإستاطيقى الذى دفع هذا الإنسان إلى التعبير عنه، هذا الإتصال الشاعرى الذى يؤدى إلى الإتصال الروحى هو الذى يخلق الوحدة البشرية، كما إعتبر "تولستوى" أن الفن الحقيقى الجيد يختلف عن الفن الزائف فى قدرة هذا الفن على عدوى الآخرين، وكلما زادت هذه العدوى دل ذلك على إرتفاع مستوى الفن، وكلما زادت قيمة العمل الفنى كلما تعددت آثاره على الحياة وعلى الأمور الوجدانية، والفن لا يؤثر على الذوق الفنى وحسب ولكن له

---

(٣) المرجع السابق، ص ٤١.
(١) رمضان الصباغ: عناصر العمل الفنى: مرجع سبق ذكره، ص ٦٤.
(٢) المرجع السابق، ص-ص ٨٠- ٨٣.
(٣) رمضان بسطاويسى محمد غانم: مرجع سبق ذكره، ص ١٣٦.

تأثيرات كبيرة على ملكات الإنسان، وقد تطرف بعض المفكرين فى رفعهم وتقديسهم لدور الفن إلى حد أن جعلوه أهم من الحياة نفسها، وإعتبروا أن المجتمع ذاته أقل قيمة من العمل الفنى، وكما عبر عن ذلك أحد الكتاب بقوله: (لعلك تلاحظ أن العالم المرئى خارج الفن، قد أصبح أقل إثارة للإهتمام والشغف)، ولا يقتصر دور الفن على الأحاسيس ولكنه يمتد أيضاً إلى الخيال، والشعور، والقدرات الذهنية، والأعمال الفنية الرفيعة بقدر ما فيها من سمو ورفعة تكون قادرة على تهذيب وصقل هذه القدرات، وشحذ القدرات التخيلية، وإرهاف المشاعر، وتهذيب عقول للأفراد، والفن المعنى هنا هو الفن الصادق الذى يعبر عن الذوق السليم، فإذا زال الصدق من المجتمعات وحل محله الطموح المرتفع، ساد الذوق الفاسد وجوهره هو إحلال القيم الغير جمالية محل القيم الجمالية.(١)

- **نظرة المجتمع إلى الفن:**

- **How Society Looks at Art:**

إرتبطت نظرة الناس إلى الفن بالنسق الفلسفية المختلفة عبر التاريخ، وفى أحيان كثيرة كانت الآراء تتعامل مع الفن بشكل متعسف حتى يتسق مع النسق الفلسفى، كما أنه فى أحيان أخرى كان بعض الفلاسفة أو المفكرين يحاولون إعطاء الفن مساحة أكبر من الحرية، أو يقدمون رؤية تفسح المجال بدرجة أو سع لطاقات الفنان الإبداعية(٢)، ويعتبر "أفلاطون" "Plato" أول عدو للفن فى التاريخ حين حط من شأن الفنانين وطردهم من مدينته الفاضلة، لأنهم بدلاً من أن يكرسوا جهودهم لخدمة العقل والمعقولات أضاعوا وقتهم ووقت من يتعلقون بمبدعاتهم الفنية فى شرور الحس التى لا تزيد عن كونها ظلال للمعقولات، وفى الكتاب العاشر من محاورة "الجمهورية" "The Republic" شبه "أفلاطون" الفنان بالمرآة الدوارة فى جميع الإتجاهات فتعكس الأشياء جميعاً، طبيعية أو صناعية، فى السماء أو على الأرض، ولما كانت هذه الأشياء هى نسخ من أصول هى "المثل" "Ideas" (أى الوجود الحق) فإن الأعمال الفنية على هذا ما هى إلا نسخ من النسخ، أو هى على حد تعبيره محاكاة المحاكاة، مما يجعلها بعيدة بدرجتين عن الوجود الحق، وتحتل تبعاً لذلك أدنى مراتب الوجود، أو مرتبة الظلال والمظاهر، وإنطلاقاً من هذا المبدأ شن "أفلاطون" حرباً عنيفة على الفن والفنانين، على الرغم من أن مفهوم المحاكاة Imitation نفسه الذى إستخدمه أفلاطون ذريعة للهجوم

---

(١) أحمد حمدى محمود: ما وراء الفن، الهيئة المصرية العامة للكتاب، ١٩٩٣، ص ٦٢.
(٢) رمضان محمود الصباغ: الفن و القيم الجمالية (بين المثالية و المادية)، مرجع سبق ذكره، ص ٢٩٧.

على الفن، أعتبر هدفاً يستحق أن يسعى الفنان للوصول إليه عند فنانى عصر النهضة Renaissance فى أو ربا، وكما عبر الفنان الفرنسى "ليون باتيستا ألبرتى" "L. B. Alberti" بقوله: (و ماذا يمكن أن يكون الرسم أن يكون إن لم يكن عرضاً أو تمريراً لمرآة إزاء الأصل، كما هو الحال فى الفن عموماً ؟)، أما الفنان "ليوناردو دا فنشى" "Leonardo Da Vinci" فقد كتب يقول: (لابد أن يكون عقل الفنان شبيهاً بمرآة تأخذ دائماً لون الشئ الذى تعكسه، وتزخر بصور كثيرة كثرة الأشياء التى توجد قائمة أمامها، إنك لن تستطيع أن تكون فناناً كبيراً ماهراً لو لم تمتلك تلك القوة العامة التى تعكس بها فى فنك ما تخلقه الطبيعة من أشكال رائعة).(١)

و قد تأثر الكثير من الكتاب والمفكرين بآراء "أفلاطون" ونظروا إلى الفن على أنه يمتلئ بالخيال والأكاذيب، وربما يرجع إرتباط الفن لدى الكثير من الناس بمشاعر النقد إلى ما عرف عن عدد كبير من الفنانين فى العصور السابقة من أنهم كانوا يقومون بدور الندماء للملوك والنبلاء، إلا أنه على الجانب الآخر كان هناك عدد من النماذج المختلفة التى أرست قواعد الإحترام والتقدير للفنانين، ومن هذه النماذج الفنان "مايكل أنجلو" الذى كان يرفض أن يرسم إلا ما يشعر به لأنه كان يرفض الرياء الفنى، وقد رفض "بيتهوفن" أن يعامل معاملة الخدم التى كان يلقاها سابقيه من الموسيقيين، ورفع من قدر الفنان عندما جعل الأمراء والنبلاء الذين يتعاملون معه يعاملونه معاملة الند للند، وهذه النماذج وغيرها أدت إلى تيار فكرى معاكس يرفع من قدر الفن ويعلى من شأن الفنان.(٢)

إن المشكلة التى يواجهها الفن فى المجتمعات الفقيرة بشكل خاص، حيث تنتشر مشكلات الفقر والأمية وغلاء المعيشة وتدهور الحالة الإجتماعية ... وغيرها من المشكلات التى تجعل من تقبل هذه المجتمعات للفن ضرباً من الخيال، وتنظر هذه المجتمعات إلى الفن على أنه رفاهية لا تستحق النظر إليها فى ظل ظروفها الصعبة، ويصعب إقناع مثل تلك المجتمعات بأهمية الفن ودوره فى إثراء الثقافة والتربية السلوكية وغيرها من المفاهيم الرنانة التى لا تسد رمقاً ولا تكسو جسداً، وإذا سمحت الظروف التى تعيش فيها هذه المجتمعات بالتعامل مع بعض ألوان الفن، فهى فى هذه الحالة لا تفرق بين فناً مبدعاً أو غير مبدع لإعتبارت تتعلق بالظروف الإقتصادية وقسوة ظروف المعيشة والإفتقار إلى التربية الجمالية والذوق السليم

(١) محمود رجب: حينما يكون الفن مرآة للمرآة (دراسة فلسفية فى لوحة بلاتكث الوصيفتان)، دار الثقافة العربية، ط ١، ٢٠٠٠، ص-ص ٣- ٥.
(٢) أحمد حمدى محمود: مرجع سبق ذكره، ص-ص ٥٨- ٥٩.

...، وعند التعامل مع نظرة المجتمعات للفن يجب التعرف أو لاً على طبيعـة هذه المجتمعات وطبيعة التيارات الثقافية التى تسكنها فهى التى تحكم نظرة المجتمعات للفن ودرجة تقبلها له.

- نظرة الفن إلى المجتمع:

- **How Art Looks at Society:**

شغلت العلاقة التى تربط بين الفن ومجتمعه ذهن الكثير من العلماء، حتى أن إحدى النظريات التى فسرت عملية الإبداع الفنى إعتمدت فى تفسيرها على الجانب الإجتماعى وعرفت بالنظرية الإجتماعية (*)، ولم تفصل النزعة السوسيولوجية Socialism بين الفن والمجتمع فإعتبرت أن الأعمال الفنية تتضمن وصفاً لحالة معينة تسود مجتمع من المجتمعات، ورأت أن التصوير فى الفن البدائى مثلاً يتضمن رموزاً وطلاسم تعبر عن الحياة التى عاشها الإنسان البدائى، والتى طغى عليها جانب السحر والغيبيات، كذلك الفن المصرى القديم كان تجسيداً لشكل الآلهة والكهنة والأساطير، كما كانت صور الفلاحين وأنشطتهم الزراعية محوراً للعديد من الأعمال الفنية التى كانت على درجة كبيرة من الموضوعية نظراً لرضاء السيد الشخصى عن نشاط جموع الرجال التى تعمل لصالحه، وبمرور الوقت بدأت تظهر فى ملامح هؤلاء الفلاحين المعاناة والإرهاق، حيث تراجع الأسلوب التقليدى المحايد، وظهر أسلوب يعبر عن الواقع بشكل أكثر حيوية، ومع تكرر الأعمال الفنية التى أبرزت موضوع العمل راحت ملامح الفن المصرى تتنوع بين التقاليد الموضوعية Objective-Conventions وبين التعبير الذاتى Self-Expression، ولم يشغل هذا الموضوع بال الفنانين فى العصور الكلاسيكية ولكنه ظهر فى منمنات العصور الوسطى، كما ظهر بشكل غير أساسى فى فن عصر النهضة، ومع تغير المجتمعات بدأ الفن ينظر نظرة أقرب للطبقات الكادحة، والتى لم ينظر إليها من قبل لحساب مشاعر السادة، وبدأت ملامح العمال والفلاحين تظهر فى الأعمال الفنية وهى مكفهرة وغير راضية وإختفت الملامح المحايدة، وهو ما ظهر فى أعمال الفنان "دييجو ريفيرا" وعبر عنه بظهور الفلاحين المنحنية ورؤوسهم المنكسة، بينما ظهرت ملامح السادة تمتلئ بمشاعر البغض والإنتقام، وهكذا إنتقلت الموضوعات وتطورت من مجرد الإشارة إلى القهر أو الإحتجاج السلبى إلى النقد العنيف والمواجهة والدعوة إلى التغيير، وتصور العالم الجديد بعد التغيير، وقد جاء هذا التغير متماشياً مع تغير نظرة العالم للفنان من الحرفى الذى كان يعمل فى البلاط ويخدم النبلاء والأساقفة، ولا يشغل عقله إلا مشاعر الطبقات الأرستقراطية، إلى شخص يحمل رؤية إجتماعية وينحاز إلى المقهورين.(١)

(*) سبق تناولها فى الفصل الثالث من الباب الأول.

(١) رمضان الصباغ: عناصر العمل الفنى (دراسة جمالية)، مرجع سبق ذكره، ص-ص ٩٠- ٩١.



كما كان للفن دوراً كبيراً فى التعبير عن القضايا السياسية أيضاً، وأبلى الفنانون بلاءاً حسناً فى إظهار مشاعر التعاطف مع مجتمعاتهم المقهورة تحت وطأة القوى السياسية الإستعمارية، وهو ما ظهر بشكل واضح فى أعمال الفنانين الأسبانيين "جويا" و"بيكاسو"، فقد ظهر تأثر "فرانشيسكو جويا" "F. Goya" بالأحداث السياسية التى عاشتها أسبانيا بعد عزل "شارل الرابع" وإحتلال جيوش "نابليون" للبلاد، وعبر عن هذه المأساة فى لوحته "الثالث من مايو ١٨٠٨" "The Third of May 1808" التى رسمها عام ١٨١٤، وصور فيها مذبحة حقيقية شاهدها بعينيه أعدم فيها المئات من أفراد الشعب، كما عبر عن عملية الإعدام فى الليل، ويظهر وجه الضحية فى وسط الصورة تحت ضوء المصباح ليعبر عن الموقف الرهيب ومدى تأثر الفنان به.

صورة رقم (٢- ١- ١) تفصيلة من لوحة "الثالث من مايو ١٨٠٨" "The Third of May 1808" للفنان الأسبانى "جويا" "Goya" ويظهر فيها وجه الضحية المحكوم عليه بالإعدام تحت ضوء المصباح.

أما "بابلو بيكاسو" "P. Picasso" فقد تأثر بأخبار الإضطرابات التى عمت أسبانيا فى عام ١٩٣٦ ومهدت للحرب الأهلية، فقدم فى يناير ١٩٣٧ ألبوماً من ١٨ رسماً بالحفر المعدنىبعنوان "حلم وسقوط فرانكو" "Dream and Failure of Franco"، وعبر فيها عن الجانب شديد القسوة فى هذه الحرب، وعندما ضربت طائرات "هتلر" مدينة "جيرنيكا" "Guernica" فى إبريل عام ١٩٣٧ كخدمة للجنرال "فرانكو"، حاق الدمار الكامل بالمدينة مما ألهب مشاعر الفنان فعبر عنها فى إسكتش قدمه فى أو ل مايو يحمل الملامح الرئيسية للوحته، والتى عبرت فى صدق شديد وبصورة قوية عن ويلات الحروب وأهوالها، ومن وحى هذه المأساة الرهيبة إستلهم لوحته "جيرنيكا" التى قدمت ذروة إبداعه الفنى، وإعتبرت من أهم علامات الفن الحديث.

و لم يكن فنانو مصر الحديثة بمنأى عن مشكلات مجتمعهم فأبداوا تأثرا بالغا بأفراحه وأحزانه والأحداث الجسام التى مر بها، وتعتبر أعمال "محمود مختار" نموذجا للأعمال الوطنية المرتبطة بالتراث، والتى تحمل أيضا نظرة الفنان إلى المستقبل المشرق، كما عبر الفنان "عبد الهادى الجزار" فى لوحته "السد العالى" عن الطابع القومى للإنسان المصرى، وقدم "عبد الرحمن النشار" فى عام ١٩٧٤ لوحته "مصر الحامية" التى تعبر عن نصر أكتوبر، وقدم "محمد حامد عويس" لوحته "كفاح الشعب" التى عبر فيها عن طبيعة الإنسان المصرى، فهو فلاح يزرع أرضه بنفسه، وفى نفس الوقت مقاتل يحارب كل من تسول له نفسه أن يعتدى على هذه الأرض، وهو فى هذا لا ينسى دوره كوالد يرعى أبناءه ويوفر لهم الحياة الكريمة.(١)



☒ صورة رقم (٢- ١- ٢) لوحة "كفاح الشعب" للفنان "محمد حامد عويس" ويظهر فيها المصرى كفلاح يحمي بندقيته ليحمى أهله وأطفاله وأرضه.

كيفية تنمية الإبداع فى المجتمع:

How to Develop Creativity in Society:

قدم الباحثون والمفكرون العديد من الآراء حول الطرق التى يمكن من خلالها تنمية الإبداع فى المجتمعات، وحاولت الباحثة هنا أن تعرض مجموعة منها على إعتبار أنها تمثل الملامح الرئيسية لموضوع تنمية الإبداع فى المجتمعات، وقدمتها على هيئة أدوار فأفراد المجتمع لهم دورهم، كذلك مؤسسات التربية والتعليم، ووسائل الإعلام، ورجال الأعمال ...، كل له دوره فى تهيئة أبناء المجتمع لشغل أدوارهم كمبدعين، وهى كما يلى:

(١) محمود السيد أبو النيل: مرجع سبق ذكره، ص- ص ٣٥٦- ٣٥٧.

• دور أعضــاء المجـتمع:

• **Role of Members:**

تقع المجتمعات فى الكثير من الأخطاء عندما تصر على أنماط سلوكية معينة، أو أنماط معينـة فى التفكير، ويمكن إستكشاف هذه الأخطاء عن طريق مراقبة الأخطاء المتكررة التى يقع فيها الناس أو يقع فيها المجتمع ككل، كما يمكن أن يقوم المجتمع بجهود منظمة لتدريب كل العقول على أن تتشرب الإتجاهات غير المحسوسة والخطيرة التى تميز بيئة الإنسان، وإذا لم تتخطى المجتمعات طريقة التفكير التى تحكمها مراكز المخزون الفكرى الثابتة فمن المؤكد أنها ستسقط صريعة للتسلط Predominance والتصلب Rigidity[1]، وتعتبر أهم المشكلات الإجتماعية التى تواجه الإبداع على الإطلاق هى تلك الناجمة عن إصرار المبدع على الإختلاف عن المجتمع، وإصرار المجتمع على المجاراة والإمتثال من المبدع، مما يؤدى إلى حدوث صراع بين الطرفين، هذا الصراع له حد أمثل إذا تجاوزه صارت النتيجة وبالاً على الجميع، فلا المبدع يحقق ذاته المبدعة ويستمتع بذلك كإنسان وكعضو فى المجتمع، ولا المجتمع يفيد من ومضات الإبداع هذه، بل هو على العكس قد يدخل فى ظلمات الجمود والتخلف.

و قد إنتشر إستخدام مصطلح "التسامح" "Tolerance" منذ أو اسط خمسينيات القرن العشرين (و هو يشير إلى نوع من السلوك يقوم أساساً على التقبل الإيجابى للإختلاف، بمعنى تقبل حقيقة أن الآخر يختلف فى الرأى والإتجاه، هذا بالإضافة إلى الإستمرار على درجة من التعاون مع الآخر، لأنه يعيش فى نفس المجتمع أو نفس مجال العمل أو نفس الأسرة ...)، ويؤدى التسامح إلى الوصول إلى السلوك الإجتماعى التكاملى Integrative Social Behavior وهو المصطلح الذى صاغه "هارولد آندرسون" "H. Anderson" فى أو اخر الثلاثينيات وميز بينه وبين "السلوك التسلطى" "Predominant Behavior" (و هو السلوك الذى يقوم على محو ما يميز الآخر ويجعله مختلفاً).

و يتشعب التسامح إلى شعبتين هما الحرية والتراضى، فالحرية Freedom تتعلق بعلاقة المبدع بالسلطة، والتراضى Consent يتعلق بعلاقة المبدع بأقرانه فى المجتمع، وجهاز السلطة فى أى مجتمع هو جزء منه يصدق عليه مايصدق على الإطار العريض من أو صاف وأحكام تتناول المستوى الحضارى لتصوراته، ويعتبر التسامح أهم شروط وجود الإبداع فى المجتمع، ويرجع سبب هذه الأولوية إلى أن الخطوة الأولى فى طريق الإبداع هو الحساسية

---

(١) روبرت أو رنشتاين و بول إيرليش: مرجع سبق ذكره، ص- ص ٢٨٥- ٢٨٦.

للمشكلاتSensitivity to Problems، وهذه الحساسية لا يشترك فيها باقى أعضاء المجتمع، فإذا لم يتسامح أفراد المجتمع مع إختلاف طريقة المبدع فى النظر إلى الأمور فإن هذا سوف يكون معوقاً للنشاط الإبداعى لديه، والمطلب الأساسى للمبدع هو أن تكون له الحرية فى تحقيق ذاته، وأن يكون له الحق فى إدراك مواقف معينة فى الحياة تنطوى على ثغرات أو مشكلات، حتى لو كان المجتمع لا يشاركه نفس وجهة النظر.

إن إحتفاظ المبدع بحقه فى الإختلاف هو أحد أهم أسباب نجاح مساعيه الإبداعية، ففى النصف الثانى من القرن السادس عشر رأى "كوبرنيكس" أن الأرض لا يمكن أن تكون مركز الكون، وعلى الرغم من أنه بهذا قد عارض بديهية من بديهيات علم الفلك آنذاك، إلا أنه تمسك بحقه فى المخالفة، وهو ما قاده إلى معرفة أن الشمس هى مركز الكون، كذلك توصل "كبلر" إلى أن مدارات الكواكب فى المجموعة الشمسية بيضاوية لأنه تمسك بحقه فى عدم إقتناعه بأنها دائرية، كذلك تمسك "جاليليو" بموقفه وأكد على أن الأرض هى التى تدور حول الشمس وأن الكون لا يدور حول الأرض ...،و غيرها من نماذج تمسك المبدعين بحقهم فى مخالفة معتقدات مجتمعاتهم.(١)

والفنان المبدع فى طبيعته يختلف عن غيره من أفراد المجتمع، وهذا الإختلاف قد يتسبب فى معاناته من الإحساس بالوحدة وعدم الإنسجام مع من حوله، وقد أكدت الدراسات أن المبدعين بشكل عام هم أكثر الأفراد تعبيراً عن مشاعر الإغتراب Alienation، وأكثر تجنباً للتفاعل الإجتماعى مع غيرهم على الرغم من أن الفنان المبدع بشكل خاص تكون لديه رغبة فى الشعور بمشاعر الألفة مع الآخرين تتفوق على من عداه، كما أنه يكون أكثر إهتماماً بالبحث عمن يشاركه الرأى ويتبادل معه الحوار، وتتمثل مشكلة التفاعل الإجتماعى بين الفنان المبدع وغيره من أعضاء المجتمع فى تلك الصورة التى تتكون لدى المحيطين بالمبدع، والتى تصوره على أنه متعالى وعدوانى ومنعزل عن الآخرين، وهذا على الجانب الآخر يؤدى إلى زيادة إحساس المبدع- وبشكل خاص فى مراحل طفولته- بالمرارة والتوتر والعزلة النفسية والإجتماعية(٢)، هذا بالإضافة إلى أن عدداً كبيراً من المبدعين قوبلوا بالكثير من المشاعر العدوانية والتصرفات الغير لائقة من بعض من حولهم، ويكثر هذا فى حالة المبدعين الذين ينشأون فى مجتمعات فقيرة أو متوسطة، ولقد قدم "هارولد بروشانسكى" "H.

---

(١) مصطفى سويف: دراسات نفسية فى الإبداع و التلقى، الدار المصرية اللبنانية، القاهرة، ط ١، ٢٠٠٠، ص- ص١٠٩- ١٢٠.

(٢) عبد الستار إبراهيم: الحكمة الضائعة (الإبداع و الإضطراب النفسى و المجتمع)، عالم المعرفة، الكويت، ٢٠٠٢، ص- ص١٠٠- ١٠١.

"Proshansky" تفسيراً إجتماعياً لظاهرة التعصب Fanaticism تجاه الأقليات بشكل عام فى المجتمعات مبيناً أن الحرمان الإقتصادى الإجتماعى يولد لدى الأفراد مشاعر من الإحباط المصحوب بالكراهية، وبتفسير هذه المشاعر نفسياً فإن الأفراد- بسبب عوامل معينة فى الشخصية- لا يستطيعون التعبير عن كراهيتهم تجاه مصدر الإحباط الأصلى، فيوجهونه أو يزيحونه نحو الأقلية، وبالتالى ينظر هؤلاء الأفراد إلى الفنان المبدع ذو الطبيعة المختلفة، والذى كثيراً ما يكون إنطوائياً وحساساً ورقيق المشاعر، فيجدون فيه فرصتهم للتنفيس عن مشاعر الإحباط والتعبير عن الإحساس بالغضب من ظروفهم الإجتماعية القاسية(١)، ويمكن التغلب على المقولبات الفكرية وزيادة التسامح فى المجتمعات عن طريق نشر المعلومات عن طبيعة المبدعين، وعن كيفية التعامل معهم على أساس أنه كلما إزداد ما تعرفه عن شخص، قل إحتمال أن تحكم عليه حكماً تعميمياً متسرعاً.(٢)

- دور المؤسسات التعليمية

- **Role of Educational Institutions:**

إن التعليم لديه القدرة على إحداث تغيير جذرى فى تركيب عقل الإنسان، فالقراءة والكتابة والحساب التى يدرسها الجميع ليست من أفعال العقل الفطرية، وإنما هى تحولات أساسية للطريقة التى يعمل بها الجهاز العصبى، وينمى التعليم صيغاً ذهنية جديدة فى مخ الطفل تخلق عقلاً جديداً قادراً على القراءة والكتابة(٣)، وفى عام ١٩٥٩ شكلت لأول مرة لجنة فى جامعة يوتاه فى الولايات المتحدة الأمريكية مهمتها تقديم تقرير عما يمكن أن تفعله البرامج التربوية فى مجال التفكير الإبداعى، وقدمت اللجنة تقريرها الذى تنص فيه على أن لديها ستة مشروعات بحثية تؤكد أن التفكير الإبداعى يمكن تنميته بواسطة إجراءات تربوية مخططة، كما أكدت بحوث أستاذ علم النفس بجامعة كاليفورنيا "مالتزمان""I. Maltzman" فى عام ١٩٥٩ أن وظيفة الأصالة يمكنها أن تنمى أو تنشط من خلال أساليب التعليم المختلفة، وهذه النتائج جاءت مؤيدة لرأى "جيلفورد""J. P. Guilford" الذى عبر عنه منذ عام ١٩٥٢ من أنه يرجح أن يكون النشاط الإبداعى- شأنه شأن معظم أنواع السلوك البشرى- واحداً من بين المهارات العديدة المكتسبة، وعلى الرغم من تأكيد "جيلفورد" على أنها لا يمكن أن تتعدى الحدود التى تفرضها العوامل الوراثية، إلا أن هناك الكثير من الأدلة على أن هذه المهارات

---

(١) محمود السيد أبو النيل: مرجع سبق ذكره، ص ٨٩.
(٢) روبرت إيرنشتاين و بول إيرليش: مرجع سبق ذكره، ص- ص ٢٥٨- ٢٥٩.
(٣) المرجع السابق، ص- ص ٢١٣- ٢١٥.

يمكن تنميتها من خلال عمليات التعلم والإكتساب داخل نطاق الحدود المرسومة لها وراثيا(١)، فالطريقة التى تنتهجها الأسرة فى التعامل مع الطفل أو الشاب لها أكبر الأثر فى توجيه طاقاته نحو المزيد من الإستقلالية العقلية، وتنمية الإهتمامات والأنشطة المختلفة بما فيها النشاط الإبداعى، وقد توصل علماء الإجتماع إلى مجموعة من العوامل التربوية التى تؤدى إلى تحفيز الطاقات الإبداعية لدى الأفراد من أهمها عدم الإكراه، وإبعاد العوامل التى تؤدى إلى الصراع، وتشجيع الإتصال والمغامرة وإختيار الصعب فى الحدود المقبولة، ويتضح دور المدرسة من خلال تشجيع الطلاب على المناقشة وطرح الأسئلة وتقديم الإقتراحات وتوجيه النقد البناء.

و مع وصول الطالب إلى مرحلة التعليم الجامعى يواجه بمجموعة جديدة من العوامل التى قد تقف مع- أو ضد- إستمرار نشاطه الإبداعى، وتتوقف جميعها على الطريقة التى يتعامل بها الأساتذة مع الطلاب، ومن أهم العوامل تشجيع الطلاب على الإستقلالية، وعلى طرح الحلول الجديدة للمشكلات، ونشر روح الحماسة بين الطلاب، كذلك تقبل الأساتذة للطلبة على أنهم مساوين لهم، أما العوامل المعيقة فتتمثل فى نقص ثقافة الأساتذة، وضيق مجالات إهتماماتهم، وعدم تشجيع الطلبة، بالإضافة إلى صلابة الفكر والمبالغة فى النقد الهدام، ويمكن إضافة بعض العوامل المساعدة لتنشيط الطاقات الإبداعية وتتمثل فى جملة النشاطات المدرسية والجامعية التى توفر للطالب على إمتداد مراحل دراسته المدرسية والجامعية، مثل حلقات البحث التى يتم فيها التحرر من القيود، والحفلات والمؤتمرات، والمعارض الجماعية ...(٢)

- دور وسائل الإعلام

- **Role of Media:**

لايمكن إغفال الدور التنموى لوسائل الإتصال الجماهيرى على إختلافها فى تنمية الطاقات الإبداعية لدى أفراد المجتمع، حيث أن مسيرة التطور للبلدان لاتقوم إلا على أساس الرغبة الإجتماعية السياسية المشتركة التى لن تتحقق فى بلاد ترفض الجديد وتعاديه، فتسعى الحكومات إلى نشر سياساتها التطورية عبر القنوات الإتصالية، وتحاول أن تغير من التفكير التقليدى والعقل القديم للفرد، وبمواصلة الجهود وعلى إمتداد الأعوام، ينشط الوعى الجماعى ويتعلم الإنسان كيف يتجاوز كثيراً من مراكز المخزون الفكرى الساكنة بالعقل، كما يتعلم

(١) مصطفى سويف: دراسات نفسية فى الإبداع و التلقى، مرجع سبق ذكره، ص ٩١.
(٢) ألكسندرو روشكا: مرجع سبق ذكره، ص- ص ٨٥- ٨٦.

كيف يتعايش مع الجزء الباقى من هذه المراكز، وبين هذا وذاك ينطلق الفكر الإنسانى محلقاً فى آفاق الإبداع.

و يعتبر التليفزيون أحد أهم الأدوات التى يمكن إستغلالها لتطوير العقول الجديدة الموجودة بالمجتمع، حيث أن نسبة من يقرأ الكتب فى المجتمع تظل محدودة، بينما نسبة أكبر تقرأ الجرائد، والجميع تقريباً يشاهدون التليفزيون، ولهذا يجب التعامل مع التليفزيون كوسيلة تنموية بحرص بالغ، فنجاح البرنامج التليفزيونى "عالم سمسم" أدى إلى أن نظر إليه الكثير من الناس على أنه عمل ناجح على المستويين التعليمى والجماهيرى، بينما إتضح أن هذا البرنامج كان له أثار ضارة غير متوقعة، حيث إصطدم بعض مشاهديه من الأطفال بالفارق الملحوظ بين الحلم ممثلاً فى البرنامج، وبين الواقع ممثلاً فى مدارسهم التقليدية البعيدة عن وسائل التعليم المتطورة، فبعد أن تعودوا من العرض التليفزيونى على التعلم من لقطات جميلة تستمر دقيقة أو دقيقتين، لم يعد فى مقدورهم قبول الإرشادات غير المرتبة من مدرسيهم، وإكتشفوا أن العالم الواقعى ليس فاصلات مبرمجة صممت للعرض ما بين الإعلانات التجارية، ومن هذا المثال يمكن التعرف على التأثير الواسع والعميق للتليفزيون على حياة المجتمعات، وبالتالى فمن الواجب إتباع الحذر الشديد فى التعامل مع أداة بهذه القوة وهذا التأثير.(١)

إن المجتمعات التى تسعى للحاق بركب التطور والتقدم وتعلم أن الإبداع هو مدخلها الوحيد لذلك عليها أن تحسن توظيف وسائل الإتصال الإعلامى فيها، وأن تتعامل معها على أنها قنوات مفتوحة بينها وبين الأفراد، يمكن من خلالها مد الأفراد بكل ما يحتاجونه من خبرات ومعارف، من خلال سلسلة من البرامج الحوارية التى تطرح موضوع الإبداع كمحور للمناقشة، أو من خلال برامج تتعرض لأهم المؤتمرات والأبحاث الذى تناولت هذا الموضوع فى بث مباشر من أماكن إقامتها، أو أن تتبنى القنوات التليفزيونية فكرة إقامة مسابقات ثقافية يتم فيها تطبيق مقاييس الإبداع كمعايير للنجاح، وغيرها من الأفكار التى يمكن أن تتبناها قنوات الإتصال الجماهيرى، وتقدم من خلالها خدمات جليلة للمجتمعات، وعلى الرغم من أن التليفزيون هو أكثر وسائل الإتصال الإعلامى تأثيراً على أفراد المجتمع، إلا أنه لا يجب إغفال دور الوسائل الأخرى، فالمقالات التثقيفية فى الجرائد اليومية والتحقيقات المستنيرة عن موضوع الإبداع لها دورها أيضاً فى تأسيس وعى قومى بضرورة الإبداع بالنسبة للمجتمع،

---

(١) روبرت إيرنشتاين و بول إيرليش: مرجع سبق ذكره، ص- ص ٢٦٠- ٢٦٢.

وبشكل عام فإن تضافر جهود القنوات الإعلامية المختلفة له دور بالغ الأهمية فى تنمية الإبداع فى المجتمعات.

- دور التكنولوجيا:
- **Role of Technology:**

لا أحد يستطيع أن ينكر دور التكنولوجيا فى كل مجالات الحياة اليومية، ولا أحد يستطيع أن يدعى أنه لا يتأثر بالمنتجات التكنولوجية المختلفة التى يتعامل معها على مدار أربع وعشرين ساعة متواصلة كل يوم، وكل مكتشف تكنولوجى جديد يمثل فى حد ذاته تغيراً فى نمط حياة الفرد، ويمكن إستشفاف ذلك بسهولة إذا حاولنا أن تخيل الطريقة التى كان يقضى بها أجدادنا الفراعنة يوم عمل فى بناء الهرم، أو فى زراعة الأرض، أو فى الصيد، أو فى مجالات وأنشطة الحياة المختلفة، ومن هنا فإن دور التكنولوجيا فى تنمية الإبداع لا يقل عن دور الأساليب التربوية أو وسائل الإتصال الجماهيرى.

و أحد مجالات التكنولوجيا التى يمكن توظيفها جيداً لتشجيع نمو العقل الجديد المتطور لدى الأفراد هو مجال تصميم لعب الأطفال، فقد طوعت تكنولوجيات الكمبيوتر الجديدة ببراعة فائقة لإنتاج لعب ذات إغراء هائل، غير أن هذه البراعة وظفت فى إنتاج لعب تحاكى أسلحة الدمار الشامل الموجودة حالياً والتى لم توجد بعد، هذا على الرغم من كل ما أثير حول آثارها المدمرة على شخصية الطفل، وما إرتبط بها من حوادث مؤسفة فى بقاع العالم المختلفة، والإستغلال الأمثل للتكنولوجيا فى مجال تصميم لعب الأطفال، يمكنه أن يأتى من خلال توظيف التكنولوجيات المتطورة فى تصميم لعب توجه الأطفال إلى التأمل، وإلى التحليل والتركيب، كما تنشط مخيلاتهم وتحفز على إطلاق طاقاتهم الفكرية ...، وغيرها من أنشطة التفكير التى تساعد على تنمية القدرات والإمكانات الإبداعية للطفل، أما اللعب التى تركز على السحر وتستغل محدودية إدراك الناس، فمن الممكن تعديلها وتطويرها لتتناسب مع التفكير المستنير، وتبتعد عن الخرافات وأوهام القوة الخارقة، كما يمكن تصميم اللعب التى تساعد الطفل على تقديم الحلول للمشكلات التى تواجه مجتمعه كالتلوث البيئى أو إزدحام المرور، بل وحتى لعب الحرب يمكن أن يعاد تصميمها بحيث تشجع الأطفال على التفكير فى الإتجاهات والخيارات المتاحة، وليس على مجرد محاولة تجنب الأخطار المباشرة، أو أن تصمم اللعبة بحيث يكسب الحرب من يستطيع أن يقدم الحلول التى يمكن من خلالها تجنب النزاع، وتقديم الحلول السلمية.

أزمة الإبداع فى مصر:

Creativity Crisis in Egypt:

تعانى المجتمعات النامية بوجه عام من شعور دائم بالإحباط وعدم التفاؤل وفقدان للثقة بالنفس لديه القدرة على إبطال أى تطوير وإعاقة أى تقدم، والمجتمع المصرى بمشكلاته الهائلة وأعبائه الثقيلة، يمثل نموذجاً مثالياً لفكر مجتمع نامى يسوده شعور عام بأن العين بصيرة واليد قصيرة، والغريب أن هذا المجتمع نفسه هو الذى إستطاع منذ ثلاثين عاماً أن يغير فى مناهج الإستراتيجيات والخطط الحربية، من خلال فكرة إبداعية قدمها مهندس مصرى شاب مهموم بكيفية إجتياز الساتر الترابى لخط بارليف فاستغل خبرته السابقة من تجريته فى عملية تجريف الصخور بالمياه ذات الضغط العالى أثناء بناء السد العالى، ومن بين التجربة والألم معاً نتج الحل الإبداعى الذى أذهل الجميع، وهو تجريف أجزاء من الساتر الترابى بمياه القناة ، بإستخدام طلمبات ترفعها وتكسبها الضغط المطلوب.

إن المجتمع الذى يفكر أبناؤه بهذه الطريقة لا تنقصه العوامل الوراثية ولا الموروثات الثقافية ليحقق إبداعات عديدة، وما ينقصه هو المناخ الإبداعى الذى تهيئ له إستراتيجية نهضوية قومية شاملة، يمكن البدء فيها من خلال دراسة الظروف الراهنة لمؤسسات البحث العلمى فى مصر التى تعانى من الترهل والتخلف الإدارى وعدم تفهم مهمة المبدع، ومشكلات التعليم، وكل معوقات الإبداع التى تساهم فى حالة الغياب للإبداع عن الشارع المصرى على الرغم من الحاجة الماسة إليه، وعلى هذا فالمجتمع يحتاج إلى إرادة فاعلة قادرة على رسم إستراتيجية واضحة ترتبط بإحتياجات المجتمع، مع توفير الموارد اللازمة وتهيئة المناخ المناسب للإبداع ، والتأكيد على ضرورة أن يجرى ذلك كله وفق تصور قومى الأبعاد وفى إطار دينامى يستوعب المتغيرات دون أن يفقد إتجاهه.

و قد حدد "أنور عبد الملك" مجموعة من ٦ عوامل إعتبرها العوامل الأساسية لأزمة الفكر الإبداعى فى مصر، وهذه العوامل هى:

- عـــامل النقـــل والمحــــاكـاة:

- **Factor of Copying & Imitating:**

أطلق عليه "أنور عبد الملك" اسم الإعتماد على النقل والعجز عن الإبداع، حيث إستطاعت الموجات المتتالية من الإحتلال التى عانى منها المجتمع المصرى طيلة سبعة أجيال أن تضرب طاقاته الإبداعية فى الصميم، وأن تحصر العقلية المصرية فى نطاق النقل والمحاكاة، ولقد كان قوام معظم الأعمال الأدبية فى مطلع القرن العشرين محاكاة الأدب الأجنبى أو تقليد التراث العربى القديم، ولم تنته هذه المرحلة إلا بعد الحرب العالمية الثانية، وتحرك موجة التجديد فى إتجاه الإشتراكية والواقعية الجديدة، ويمكن تفسير عامل النقل والمحاكاة بأن أى جديد ينظر إليه على أنه شئ غير سوى لا يتفق مع المألوف المعتاد، أما لفظ "بدعة" فهو تسمية عدائية لما هو فى واقع الأمر إبداع، كما أن الغريب فى مجتمع شديد الثبات كالمجتمع المصرى هو العدو، وفى العامية المصرية القديمة فإن لفظ "يادلعدى" الذى يخاطب به القادم الغريب هو فى أصله "يا هذا العدو"، والغير هو هذا العدو الخارج عن جذور المجتمع، الدخيل على وحدته وتكوينه القديم ونظامه المألوف وركوده المسالم.

- عـامل التـواكل

- **Factor of Dependence:**

وما هو إلا نتيجة طبيعية لعامل النقل والمحاكاة، كما أنه ينبع من نفس البيئة الحضارية ونفس المؤثرات، وهو أيضاً نتيجة منطقية لموجات الإحتلال التى توالت على المجتمع المصرى، وأكسبته موروثات شعبية جوهرها التسليم، منها (قيراط حظ ولا فدان شطارة)، و(قليل البخت يلقى العظم فى الكرشة)، و(السعد يتبع أصحابه)، على الرغم من أن المجتمع المصرى أصبح أكثر وعياً بهذه المشكلة وبدأ فى تغيير إتجاهه.

- عامل عدم إتصال الشخصية المصرية:

- **Factor of Lacking Continuation in the Egyptian Personality:**

و المقصود بالشخصية هنا الشخصية القومية National Character، أى أن هناك إنفصال بين الماضى والحاضر داخل الشخصية المصرية، فالصين كنموذج لدولة ذات حضارة شرقية عريقة، يعيش فيها الشباب وفى وجدانهم وذاكرتهم تراثهم الماضى حياً، متمثلاً فى فلسفة "كونفوشيوس" وشعراء كتاب الأناشيد وقصائد الشاعر "يو آن" وحتى شعراء القرن

الثامن عشر، وكل هذه القصص التى تمثل جزءاً من وجدان الشعب بشكل عام، بالإضافة إلى التراث العسكرى الصينى القديم مثل (إعرف عدوك وإعرف نفسك، لن يقهرك أحد).

كذلك تعتبر فرنسا نموذجاً لحضارة غربية تختلف تماماً، يعيش فيها التراث القومى حياً فى ذهن الجميع، بدءاً من إنشودة "رولان"، ورواية "الثعلب"، و"مونتينى" و"رابليه"، ثم مسرحيات القرن السابع عشر و"كورنى" و"راسين" و"موليير"، وفلسفة "ديكارت" العقلية (العقل أحسن الأشياء قسمة بين الناس)، و(أنا أفكر .. إذن أنا موجود)، بالإضافة إلى "روسو" و"فولتير" و"ديدرو" وجماعة دائرة المعارف الفرنسية، و"دى موسيه" و"هوجو" و"رامبو" فى القرن التاسع عشر، هذا بالإضافة التراث اليونانى الرومانى القديم (محاورات "أفلاطون"، وتراجيديات "سوفوكليس"، وسخرية "أريستوفانيس"، وخطب "ديموستينس" و"يوليوس قيصر"، وفلسفة "مارك – أو ريل" الرواقية)، فالتراث حى موجود فى كل مكان.

و لا يعتبر ميل الوجدان المصرى إلى التراث القديم دليلاً على إتصال الشخصية المصرية، حيث أن الإتصال ليس عملية سلبية قوامها رفض كل ما هو جديد والإصرار على كل ما هو قديم، إنما هو عملية تقتضى إستمرارية الشخصية القومية، ليس فقط من ناحية الوحدة الجغرافية والإقتصادية، ولكن أيضاً من ناحية الوحدة اللغوية والسيكولوجية، إن التاريخ المصرى يحوى الكثير من النقاط المظلمة التى لا تتوافر عنها المعلومات الكافية، ولا يدرك التاريخ المصرى متصلاً إلا منذ الحملة الفرنسية فى عام ١٧٩٨.

- عامل النظرة العدائية إلى النقد:
- **Factor of the Inimical Look at Criticism:**

إن كلمة النقد فى المجتمع المصرى لها دلالات سيئة توحى بالإستفزاز، وكلمة "النقد" "Criticism" لغوياً تعنى (دراسة إمكانات للشئ موضوع النقد)، أى دراسة ما كان يمكنه أن يكون عليه، وما هو عليه بالفعل، وأسباب ذلك التفاوت أو التطابق، وهذا المعنى الفلسفى العلمى لايمكن قبوله إلا فى بيئة حضارية تسعى إلى التجدد والتطور والإبداع، وعندما يكون الهدف هو بقاء الحال على ما هو عليه، وعندما يكون الإبداع ليس هدفاً يستحق السعى إليه، فإن فكرة النقد تصبح فكرة غير مرغوبة.

- عـــامل الإفتقار إلى فكرة المنهج:
- **Factor of Lacking the Idea of Manner:**

و هو عامل شديد الخطورة والأهمية، وهو السبب الحقيقى وراء هذا الكم الهائل من العشوائية وعدم النظام فى مجتمعنا المصرى، والمجتمعات المتقدمة تولى هذا العامل أهمية كبيرة، بينما فى مجتمعنا المصرى تكتب الأبحاث العلمية بطريقة السرد النظرى والتجميع، فلا يمكن الإنتفاع بها عملياً، كما لا يتم تبنى الأبحاث الجيدة للإنتفاع بها فى مجال الواقع العملى، ويدل على ذلك العدد الهائل من براءات الإختراع التى نالها مصريون لمخترعاتهم المبدعة، ومع ذلك فهى ما زالت خارج حيز التطبيق.

- عـــامل التفكير بطريقة اللافتات:
- **Factor of Labeling Thinking:**

لقد تعرض البحث الحالى فى الباب الأول لتصنيفات التفكير، والذى جاء فيها التصنيف الذى يقسم التفكير إلى تفكير العالم وتفكير الفيلسوف وتفكير رجل الشارع، حيث يتصف تفكير رجل الشارع أو الرجل العادى بالتعميمات المتسرعة، ويفتقد إلى التأمل والبحث والإستقصاء، وهذا النوع من التفكير يدل على الإفتقار إلى المعارف المتنوعة والخبرات الثرية، ويتصف التفكير فى المجتمع المصرى بالإتجاه إلى ظاهرة اللافتات الثابتة، والتصنيفات التى تقوم على العلاقات الظاهرة بعيداً عن المعانى الأعمق، وهذا النوع من التفكير يتسرع فى عمل التعميمات، ويضع لافتة لكل تعميم يتعامل معها على أنها مسلمة مفروغ منها، وعلى الرغم من أن التفكير باللافتات يعد أو ل عمليات التفكير المنطقى إلا أنه أيضاً يتسبب فى إعاقة الفكر إذا توقف العقل عنده، ولم ينتقل إلى مرحلة أعمق من مراحل التفكير تقوده إلى التفكير الإبداعى.(١)

(١) محمد فتحى: سر النهوض و التقدم (لماذا لا يبدع المصريون؟)، سلسلة العلم و الحياة، الهيئة المصرية العامة للكتاب، ١٩٩٩، ص-ص ٥٢ - ٦٦.

الفصـــل الثـــانى:

العلاقة بين الإبداع والإضطراب النفسى والضغوط على المبدع

The Relationship between Creativity, Psychiatric Disorder & Stresses upon Creative Person

مقـدمـة:

Introduction:

كثيراً ما تتشابه الأحكام الإجتماعية التى يطلقها الناس على الحالة السلوكية للمبدع مع تلك التى يطلقونها على حالة المريض العقلى، وكثيراً ما حكم على فنان ما بأنه مجنون بسبب طريقته فى التفكير وتصرفاته الغير عقلانية، وكثيراً أيضاً ما خرج رواد المعارض محملين بالسباب واللعنات على الفنان وعلى أعماله الفنية التى يرونها أعمالاً فوضوية بعيدة عن كل ذوق أو جمال[1]، ويشعر المبدع فى هذه الحالة بأنه غريب عن مجتمعه، وأن مجتمعه يحاول أن يفرض عليه قوالب فكرية معينة، وأن يلقنه ما يفعله وما لا يفعله كالطفل الصغير، أما المجتمع فى هذه الحالة فينظر إلى الفنان على أنه شخص متعالى، لا يملك غير الكلمات والمصطلحات الفنية الرنانة، وكثيراً ما يعلق عليه لافتة مجنون.

لقد أثبت هذا الفنان المبدع فى كثير من الأحيان أنه صاحب رؤية مختلفة قد تسبق آراء معاصريه، وأخذ من تجربة رفض المجتمع لأعماله دافعاً قوياً لمواصلة نشاطه الإبداعى، وتمكن من تأسيس وعى إجتماعى يسمح للمجتمع بفهم وتقدير إبداعاته، وقد كان رفض لجنة تحكيم الصالون الرسمى Official Salon لأعمال مجموعة من شباب الفنانين الفرنسيين فى عام ١٨٧٤ على أساس أنها تخلو من قيم الجمال الكلاسيكى المعروفة، هذا الرفض نفسه كان هو لحظة الميلاد الحقيقى للمدرسة الإنطباعية Impressionism، والتى تعتبر الآن أحد مصادر الحكم الجمالى على الأعمال الفنية.

و الحقيقة أن هناك بعض العذر للمجتمع فى تعامله مع مبدعيه على هذا النحو، حيث أن الطريقة التى يتصرف بها الكثير من المبدعين كانت هى السبب خلف الفكرة الشائعة التى تربط بين الإبداع والمرض العقلى، ومن أخطر أخطاء المبدعين وأكثرها شيوعاً تصور

---

(١) فاروق وهبة: ظاهرة الإغتراب فى فن التصوير المعاصر، مكتبة الأسرة (الأعمال الخاصة)، الهيئة المصرية العامة للكتاب، ٢٠٠١، ص- ص ٣٦- ٣٧.

الكثير منهم بأن تصرفاتهم وأفكارهم عن الحياة كلها سليمة ولا يشوبها أى قصور، إعتماداً على ما يمتلكونه من قدرات إبداعية وتجارب فنية متفردة، إلا أن الدراسات العلمية قد أثبتت أن هناك مساحة بين التفكير الإبداعى Creative Thinking والتفكير المنطقى Logical Thinking قد ينجح البعض فى عبورها بينما يفشل البعض الآخر، وبالتالى فالمبدع ليس على حق دائماً فى قراراته، ومن الممكن أن يكون الشخص مبدعاً ولكنه فى نفس الوقت لا يتمتع بأدوات التفكير المنطقى أو العقلانى، ولا يحسن التقدير والحكم على الأمور خارج مجال نشاطه الإبداعى، وهذا قد يؤدى إلى مواجهته للعديد من المشكلات النفسية التى تؤثر على تفاعله مع المجتمع من حوله وتولد فيه مشاعر اليأس والإحباط.

كما أن المبدع الذى يكون عبقرياً فى مجاله قد يعانى من القصور والتشويه فى المعلومات أو الأساليب التى تقوده إلى الصحة النفسية التى تعينه على مشاق العمل الإبداعى، وهناك الكثير من المبدعين الذين يحملون أفكاراً غير عقلانية وأحياناً غير مقبولة إجتماعياً بالمرة، فمنهم من يرى أنه يجب عليه أن يمر بخبرة القلق والإضطراب للوصول إلى الحالة الإبداعية، ومنهم من يرى أن الإدمان وتعاطى المخدرات هو الطريق الذى يقوده إلى حالة الإبداع الفنى، ومنهم من يرى فى الصراعات الإجتماعية ومعارك إظهار الشجاعة ومواجهة المجتمع طريقه للوصول إلى الإبداع، ومنهم من يرى فى الإغتراب ورفض المجتمع الطريقة التى يصعد بها إلى آفاق الإبداع، ويفرض على نفسه حالة دائمة من الإنطواء والحزن، ومنهم من يعبر عن إختلافه بإختياره للغريب فى كل شئ، بدءاً من الزى والمظهر الخارجى، وإنتهاءاً بالأعمال الفنية التى لا يهدف بها لشئ، إلا أن يكون مختلفاً.

هذه الآراء وغيرها يرددها الكثير من المبدعين، ويروج لها العديد من النقاد والمفكرين، وهو ما يدل على قصور فى المعلومات، وتأثر بالعديد من الأفكار البالية والتى تعتبر إمتداداً للتفكير بالأساطير الذى كانت تسيطر على آراء الناس فى العصور السحيقة حول المبدع الملهم من الآلهة، والذى يرحل عن عوالم البشر إلى عالم المثل بحثاً عن الإلهامات الإبداعية(١)، وفى هذا الفصل يتعرض البحث للعلاقة بين الإبداع والمرض النفسى العصاب، ويتناول آراء بعض المعارضين لوجود هذه العلاقة، والمؤيدين لوجودها، كما يتعرض البحث لموضوع الضغوط النفسية على المبدعين، والإستراتيجيات التى يمكن من خلالها إدارة هذه الضغوط.

---

(١) عبد الستار إبراهيم: مرجع سبق ذكره، ص- ص ١٤٣- ١٤٤.

العلاقة بين الإبداع والمرض النفسى العصاب:

The Relationship between Creativity & Psychosis :

هناك نظرية قديمة جداً فى الطب يطلق عليها نظرية سوائل الجسم "Humoural Theory"، وهى ترجع فى أساسها إلى الطبيب الإغريقى "هيبوقراط" "Hippocrates"، وهذه النظرية تعزى أى إضطرابات نفسية أو سلوكية لدى الإنسان إلى أسباب كيميائية تتعلق بسوائل الجسم، وعلى الرغم من أن هذه النظرية ترجع فى تاريخها إلى ما قبل الميلاد إلا أنها وصلت إلى الرومان ومنهم إلى الطب الحديث، وإليها يعود أصل التعبير Good Humor الذى يستخدم حتى الآن فى اللغة الإنجليزية للدلالة على سلامة الجسد والنفس.

و نظرية سوائل الجسم تعتبر أن هناك أربع سوائل رئيسية بالجسم هى: (الدم Blood، والعصارة السوداء Black Bile، والعصارة الصفراء Yellow Bile، والبلغم Phlegm)، وترى هذه النظرية أن سوائل الشخص السليم تكون فى حالة توازن مع بعضها البعض، وأن هناك أربع حالات مختلفة لمزاج الإنسان هى: (المزاج الدموى Sanguine ويطلق على مزاج الشخص الحماسى أو المبتهج، والمزاج السوداوى Melancholic ويطلق على مزاج الشخص الحزين، والمزاج الصفراوى Choleric ويتعلق بالشخص حاد الطباع، والمزاج البلغمى Phlegmatic ويطلق على مزاج الشخص الفاتر أو عديم المبالاة)، وهذه السوائل الأربع لها أيضاً أربع مقابلات فى الكون هى العناصر الأولية للكون (و تعنى الأرض والهواء والنار والماء)، وكما أن توازن هذه العناصر يحدد حالة العالم كذلك يحدد توازن سوائل الجسم حالة الشخصية.

لقد كان من الشائع فى عصر "هيبوقراط" أن أى إختلال فى التوازن بين السوائل الأربع الأساسية فى الجسم يؤدى إلى الأمراض النفسية والعضوية أيضاً، فالزيادة الشديدة فى السائل الأسود تؤدى إلى المزاج السوداوى وهو ما يطلق عليه فى أيامنا هذه الإكتئاب، والزيادة الشديدة فى السائل الأصفر تجعل الإنسان يعانى من القلق، والزيادة الشديدة فى الدم تصيب الإنسان بالتوتر، أما الزيادة الشديدة فى البلغم فتطبع تصرفات الإنسان بطابع البلادة والفتور.(١)

إن هذه النظرية على الرغم من أنها تحمل جانباً فلسفياً صرفاً، ومن الصعب وصفها بأنها علمية، إلا أنها أثرت على آراء الكثير من العلماء فى عصرنا الحالى، كما أن لها أكبر الأثر فى لفت الأنظار إلى موضوع المرض النفسى وعلاقته بطبيعة الجسم، وأثار الكثير من

(1) Peterson, Christopher: Op.cit, p.p. 17-18.

التساؤلات حول السبب الحقيقى خلف الأمراض والإضطرابات النفسية، أما محاولة ربط الإبداع بالمرض النفسى فقد جاءت فيما بعد على يد علماء مثل "تايلور" "I. A. Taylor" الذى إعتبر أن المرض النفسى أو العصاب هو أحد الأبعاد الأساسية للإبداع، بينما تنوعت آراء العلماء ومدارس علم النفس المختلفة بين مؤيد ومعارض لوجود هذه العلاقة، وفيما يلى عرض لأهم الآراء التى طرحت فى هذا الموضوع:

- **آراء تؤيد فكرة ربط الإبداع بالمرض النفسى العصاب:**
- **Scientists Approving the Idea of Associating Creativity with Psychosis :**

سادت فى النصف الثانى من القرن التاسع عشر فكرة وجود علاقة وثيقة بين الإبداع والإضطراب النفسى، وتبلورت هذه الفكرة فى عام ١٨٨٨ فى كتاب "العبقرية والجنون" لعالم النفس الإيطالى "سيزار لامبروزو" "S. Lombroso"، الذى دلل على رأيه بأن كل من "يوليوس قيصر"، و"موليير"، و"ديستوفسكى"، و"فلوبير" ... كانوا مصابين بالصرع، وإتبع هذه الآراء عدد من علماء القرن العشرين مثل "كريتشمر" "E. Kretschmer" و"لانج إيشبوم" "W. Lange-Eichbaum"[(١)]، وعلى الرغم من أن هذه الفكرة قد سبقت مدرسة التحليل النفسى Psychoanalysis بسنوات عدة إلا أن "سيجموند فرويد" "S. Freud" نحى تقريباً نفس المنحى عندما إعتبر أن الفنان أساساً شخص إنطوائى لا يستبعد أن يكون عصابياً، وسعى فى مواقع متفرقة من أعماله أن يربط بين الإبداع والمرض النفسى أو العصاب Neurosis من حيث أن كلاً منهما ينشأ نتيجة للصراع Conflict مع الحوافز البيولوجية والغرائز، كما قارن بين العمل الفنى وأحلام اليقظة Day Dreams على أساس أن الإنسان يلجأ إلى كلٍ منهما عندما يصاب بالإحباط والفشل.[(٢)]

إن الفنان كما يراه "فرويد" ينصرف عن الواقع ويطلق العنان لتهويماته التى تنسج حول رغباته الجنسية، ورأى "فرويد" أن السعداء بحق لا يعرفون التهويم Hallucination، وقصره فقط على طائفة التعساء من الناس، كما رأى "فرويد" أن الإبداع بمفهومه الدقيق يقوم على حياة تملؤها مشكلات تثير القلق والإضطراب، وإعتبر أن الجنون والعبقرية يرتبطان معاً برباط وثيق ذلك أن كلاً منهما لا ينتج إلا بالصدام المسلح الطويل فى مجال الواقع

---

(١) الكسندرو روشكا: مرجع سبق ذكره، ص٧٩.
(٢) عبد الستار إبراهيم: مرجع سبق ذكره، ٨٣.

العملى[1]، وقد إستشهد "فرويد" ومعه علماء مدرسة التحليل النفسى بأمثلة متعددة من السير الشخصية لكبار الفنانين والأدباء والعلماء، منهم "وليام شكسبير" الذى أشرف على حالة من الجنون عندما كان يكتب مأساة "الملك لير"، بالإضافة إلى عدد من المبدعين إنتهت حياتهم إما إلى العصاب أو الجنون ومنهم "هولدن" و"نيتشه" و"فان جوخ".

و قد ربط الطبيب والمحلل النفسى "سيلفانو آرييتى" "S. Arieti" بين هروب العصابى من الإمتثال Conforming للواقع، وبين هروب المبدع من الأساليب المألوفة لمعايشة الواقع الإجتماعى من حوله، إلا أنه على الرغم من تأكيده على أو جه التشابه التى لاحظها بين المبدع والمريض، فقد أكد أيضاً على وجود جوانب إختلاف بينهما، فالمبدع لا يرضى بالعالم كما يراه، وهو لهذا يسعى إلى تغيير العالم من حوله وجعله أفضل أو أكثر جمالاً، ويحاول تحقيق ذلك من خلال أعماله الفنية والعلمية والأدبية والفلسفية ...، هذا على العكس من المريض الذى لا يؤدى دوراً فى تغيير العالم من حوله، كما أكد "أرييتى" على وجود نقاط إختلاف أخرى بين الفنان المبدع والعصابى، حيث يظل العصابى أسيراً للعمليات البدائية فى التفكير والهياج والمعتقدات الضلالية والتفكير المشوش، أما المبدع فينجح فى تخطى هذه الأساليب من التفكير وصولاً إلى العمل الإبداعى[2]، كذلك قدم "آرييتى" تفسيره لآلية العلاقة بين الإبداع والعصاب فى ضوء أفكار مدرسة التحليل النفسى التى ترى أن الإبداع ينتج عندما يكتسب الفرد مدخلاً إلى الفكر العملى الأولىPrimary Process Thought للأنا Id، ويصفيه إلى الفكر العملى الثانوى Secondary Process Thought للهو Ego فى شكل مشروع يقدر من جانب المجتمع، وعلى هذا فالشخص المصاب بالعصاب لديه سرعة تنقيط أكبر للفكر العملى الأولى، وذلك لأن تفكيره يكون بالضرورة أسرع وأكثر سيولة وأغزر من تفكير غير العصابى، ولو أن هذا العصاب لم يكن بدرجة عنيفة، فهو هنا فى موقف يمكنه من إستخدام العبقرية التى وفرها له تفكيره، إلا أن العلماء أكدوا أيضاً على أن العصاب لا يضمن الإبداع أو العبقرية، ففى حالة عدم توفرالإستعدادات والمهارات الضرورية لتمثيل هذه الأفكار بصرياً ولغوياً فلن يكون هناك منتجاً إبداعيا، أى أن مدرسة التحليل النفسى تنظر إلى الإنسان الذى يعانى من درجة غير شديدة من العصاب أنه بالضرورة يتسم بدرجة عالية من النشاط والحيوية ويقدم على عدد كبير من المشروعات

---

(١) فاروق وهبة: مرجع سبق ذكره، ص ٣٧.
(٢) عبد الستار إبراهيم: مرجع سبق ذكره، ص٧١.

ينظر إلى بعضها على أنه إبداعى، كما أن الخبرة الحياتية لمثل هذا النوع من الأفراد تكون غنية، وتمثل مخزوناً غنياً من الأفكار المبدعة.(١)

و قد ربط الطبيب النفسى الإنجليزى "بوست" "F. Post" بين الإضطراب النفسى وبين الموضوعات الإبداعية التى تتعلق بالمشاعر والتعبيرات الذاتية فقط، أى أن الإبداع فى حد ذاته ليس قريناً للمرض، ولكنه يقترب منه فى حالة الموضوعات التى تصحبها ضغوط إنفعالية شديدة، كنتيجة لما تثيره من حدة فى المشاعر وإغراق فى الرؤى الذاتية الجياشة، إلا أن "بوست" لاحظ أيضاً أن نسبة شيوع مثل هذه الإضطرابات بين أفراد عينة البحث من المبدعين أقل من نسبة إنتشارها بين أفراد الجمهور العادى.(٢)

- **آراء تعارض فكرة ربط الإبداع بالعصاب:**

- **Ideas Opposing the Idea of Associating with Psychoneurosis:**

عندما أعاد عالم النفس الإنجليزى سير "فرانسيس جولتون" "F. Galton" طبع كتابه "العبقرية والوراثة" "Le Gene et La Genie" فى عام ١٨٩٢، وجه إهتمامه لموضوع العبقرية والجنون وشن هجوماً عنيفاً على "المبروزو" ومؤيديه بسبب تورطهم فى الربط بين العبقرية والجنون، إلا أنه لم ينكر أن العباقرة قد يتعرضون للجنون فى بعض الأحيان، كما قد يصيبهم الإنهيار التام، أما "كارل روجرز" "C. Rogers" فقد كان أحد أهم من عارض فكرة الربط بين الإبداع والعصاب، ورأى "روجرز" أن الإنسان يكون مدفوعاً بشكل غريزى لتحقيق ذاته وإمكاناته تحقيقاً إبداعياً، وإعتبر أن هذا الدافع هو أحد أهم الدوافع التى تساعد على النجاح فى العلاج النفسى والصحة العقلية والنفسية.(٣)

و قد لاقت فكرة الربط بين الإبداع والعصاب الكثير من النقد، والذى تركز بشكل أساسى على الطريقة التى كان يتبعها مؤيدى هذه الفكرة فى إختيار عينات أبحاثهم، فكان الإختيار يتم على أساس الأهواء الشخصية والعينات التى تتفق مع آراء الباحثين، وليس بطريقة الإنتقاء العشوائى الذى يكسب النتائج خاصية المصداقية، كما أن الإضطرابات النفسية فى حالات الكثير من المبدعين جاءت مصحوبة بإضطرابات أخرى مثل الإدمان الكحولى وإدمان العقاقير الطبية والمخدرات ...، ومن ثم أصبح من الصعب تحديد السبب الحقيقى للإضطراب وما إذا كان ناتجاً عن العمل الإبداعى أو أنه نتاج لعوامل أخرى فى الحياة الشخصية

---

(1) Peterson, Christopher: Op. cit, p. 282.

(٢) عبد الستار إبراهيم: مرجع سبق ذكره، ص ٨٦.

(٣) المرجع السابق، ص ٨٣.

والإجتماعية للمبدع، فقد يرجع السبب فى الإضطراب النفسى إلى الإدمان مثلاً أو إلى أى ضغوط نفسية أو إجتماعية أخرى[١]، كذلك شكك الكثير من العلماء فى نتائج الدراسات التى سعت للربط بين الإبداع والعصاب على أسس تتعلق بمنهجية البحث، حيث أن صفة الإبداع أو العبقرية يتم إطلاقها دائماً على شخصيات تاريخية، بينماترجع بداية الأبحاث العلمية الجادة فى موضوع الإبداع إلى الخمسين سنة الأخيرة فقط، وهذا يعنى أن هذه الأبحاث تعتمد فى أغلبها على دراسات تمت لأسباب معينة لا تتعلق بموضوع البحث، وبالتالى فلا يجب الأخذ بنتائجها على أساس أنها حقائق أو مسلمات علمية.[٢]

أما السبب الرئيسى فى أن فكرة الربط بين الإبداع والعصاب لم تعد تلقى قبولاً من العلماء فيعود إلى إفتقار هذه الفكرة إلى وجود ما يؤكدها من البراهين القاطعة، بل إن هناك الكثير من البراهين التى لا ترى وجود علاقة إيجابية بين الإبداع والعصاب، وتستند أيضاً على أدلة منطقية من أهمها أن الفعل الإبداعى نفسه يعتبر شكلاً راقياً من أشكال التكيف Adaptation، وهذا يدل على أن الإبداع نشاط إنسانى يحتاج لوجود عقل الإنسان فى أحسن حالاته[٣]، وقد أظهرت إستجابات العصابيون على مقاييس الإبداع جوانباً من السلوك لا يمكن إعتبارها ذات دلالة فيما يتعلق بالقدرات الإبداعية، وحتى فى الحالات النادرة التى أظهروا فيها إستجابات نادرة وجديدة لم تأت هذه الإستجابات ملائمة أو مرتبطة بالموضوعات التى قدمت لها، وقد أجرى "شوبيرت""D. S. Schubert" عدداً من التحليلات الإحصائية للتوصل إلى العلاقة الإرتباطية بين الإبداع والعصاب، وأظهرت النتائج أن العلاقة بين الإبداع والعصاب لا تتطابق مع الفكرة الشائعة بأن الإبداع مؤشر على المرض أو العكس[٤]، كما ناقش "جلين ويلسون" "G. Wilson" موضوع العلاقة بين الإبداع والعصاب، وعلى الرغم من تأييده لفكرة التحسن المتمثل فى التغيرات الصحية الإيجابية الجسمية والنفسية التى تطرأ على حياة المبدع نتيجة لقيامه بعمليات الإبداع الفنى، إلا أنه حذر أيضاً من خطورة الربط بين المبدع والعصابى.

و قد أثبتت الدراسات والبحوث المعاصرة أن الإبداع ليس مدفوعاً بالعصاب، وإنما هو مدفوع بمستويات عليا من الصحة النفسية، أو أنه دافع من الدوافع التى تقود إلى الصحة النفسية والتكامل والعلاج النفسى، ونسبة العصابيين بالنسبة لإجمالى المبدعين تعتبر ضعيفة،

---

(١) المرجع السابق، ص- ص٨٦- ٨٩.

(2) Peterson, Christopher: Op. cit, p. 193.

(٣) ألكسندرو روشكا: مرجع سبق ذكره، ص ٨٢.

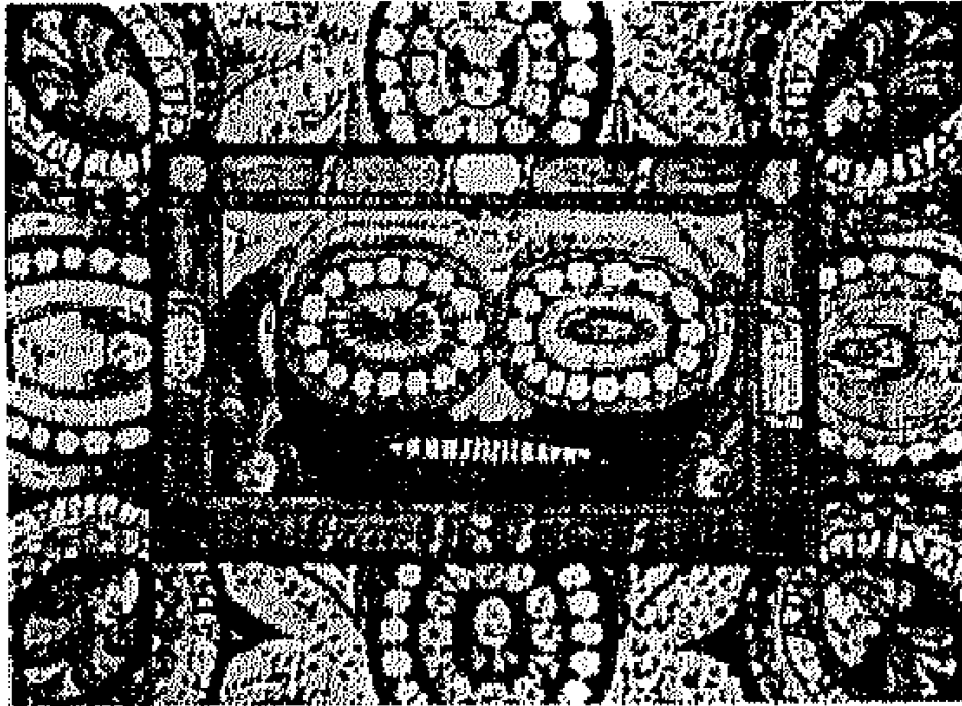
(٤) عبد الستار إبراهيم: مرجع سبق ذكره، ص- ص٧٢- ٧٥.

مما يدعو إلى تجاهل النظرية التى ترى أن العبقرية نوع من الجنون، كما أن السمات الخاصة التى يتميز بها المبدعون يمكنها أن توصف بالفاعلية والإيجابية وهى لا تتواجد عند العصابيين، كذلك فإن لحظات الإضطراب فى حياة المبدعين من شأنها أن تلعب دوراً معوقاً للإبداع، والمبدع يقوم بإنتاج أعماله فى الفترات التى تخف فيها التوترات ويقل فيها إضطرابه ويكون خلالها فى أحسن حالاته بدنياً ونفسياً، هذا إلى جانب أن الدراسات التى أجريت على العصابيين والمبدعين بينت أن العصابيين أقل إتساماً بالقدرة الإبداعية وأقل تحملاً للضغوط، وأستنتج من هذا أن العصاب يعتبر معوقاً للإبداع، كما أن طبيعة الإضطرابات التى تتواجد عند المبدعين تختلف عن طبيعة الإضطرابات لدى العصابيين.(١)

بعض المشكلات النفسية فى مجال الإبداع:

Some of the Psychiatric Problems in the Field of Creativity:

نظر الكثير من العلماء إلى الإضطرابات النفسية التى عانى منها عدد غير قليل من المبدعين، على أنها غالباً ما تكون نتيجة مباشرة أو تعبير غير مباشر عن معاناة المبدعين من الضغوط الإجتماعية Social Stresses، وجوانب الرفض Rejection من قبل المجتمع ممثلاً فى أفراده أو مؤسساته، ولهذا تكررت حالات تعرض المبدعين للأمراض البدنية والنفسية، كما تكررت حالات إدمان الخمور أو العقاقير المخدرة، أو التدخين بشراهة، أو الممارسات الجنسية الغير سليمة، هذا بالإضافة إلى مجموعة أخرى تخلت بسرعة عن أنشطتها الإبداعية كمحاولة للفرار من الضغوط النفسية التى تتعلق بها، و قد ظهرت حالات الإضطراب النفسى Personality Disorder فى حياة عدد كبير من المبدعين، كحالة الفنان "أدولف وولفى" "Adolf Wolfi" الذى عانى من سلسلة من نوبات فصام الشيزوفرنيا Schizophrenia، وتركزت لوحاته على موضوعات كلها مستمدة من طفولته رمز لنفسه فيها بشكل تصورى عرف باسم "القديس أدولف" "Saint Adolf".(٢)



صورة رقم (٢- ٢- ١) إحدى لوحات الفنان "أدولف وولفى" "Adolf Wolfi".

(١) المرجع السابق، ص- ص ٨٣- ٩١.

(2) Peterson, Christopher: Op. cit, p. 361.

لقد إرتبطت أسماء عدد غير قليل من المبدعين بأنواع مختلفة من المشكلات النفسية، بينما كان أكثرها إنتشاراً على الإطلاق المشكلات المرتبطة بالإضطراب ثنائى القطب، ومن أهم أنواعه الهوس والإكتئاب النفسى، هذا بالإضافة إلى المشكلات المتعلقة بالإدمان بأنواعه المختلفة، وفيما يلى عرض لأهم المشكلات النفسية التى قد يعانى منها المبدعين:

- الإضطراب ثنائى القطب:
- **Bipolar Disorder:**

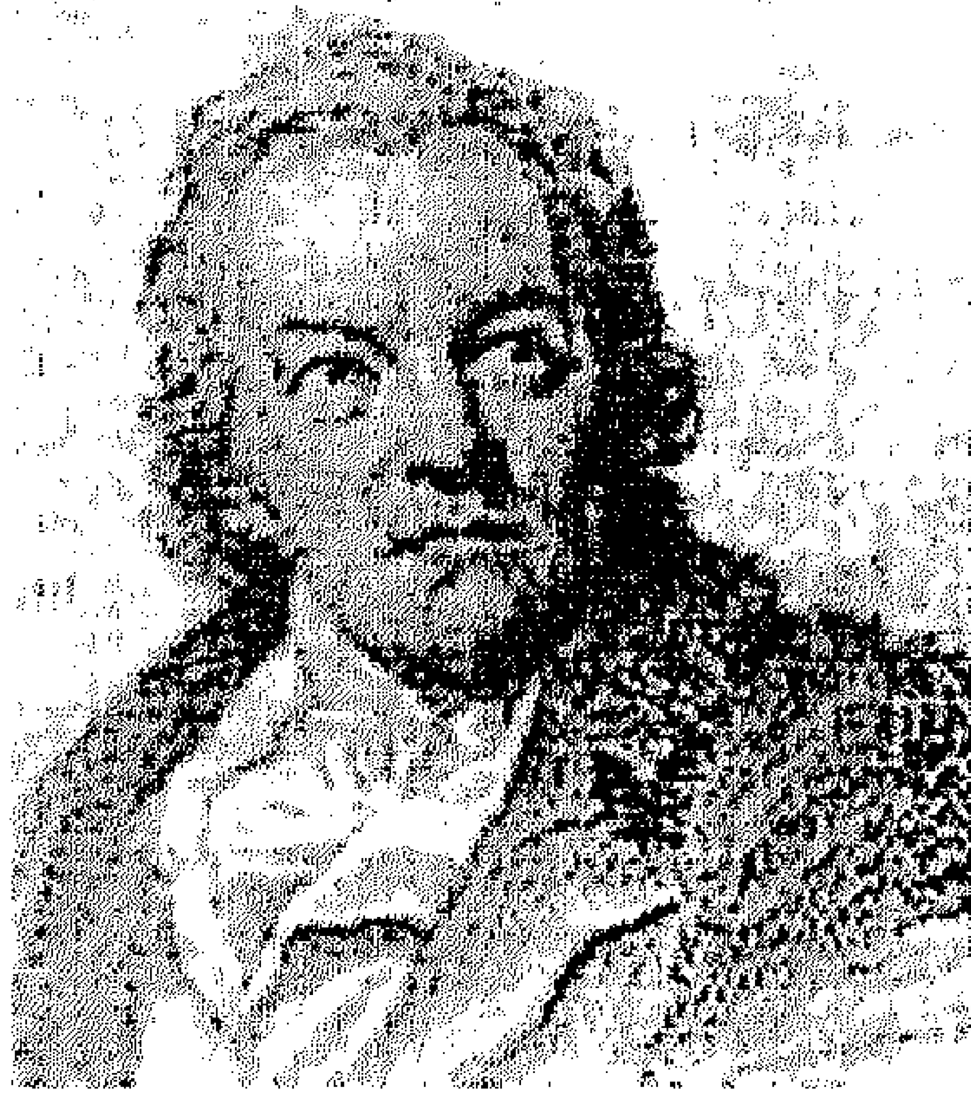
و المصاب بهذا النوع من المشكلات النفسية تتراوح حالته المزاجية بين قطبين متضادين، فهو إما فى حالة مزاجية شديدة الإنبساط وهو ما يطلق عليه فى علم النفس اسم الهوس أو الإنبساط، أو يكون فى حالة مزاجية شديدة الحزن وهو ما يعرف باسم الإكتئاب، والمريض فى الحالتين يكون متجاوزاً للحدود المعقولة، وتكون ردود أفعاله تجاه المواقف غير طبيعية، كما يكون عرضة للمشكلات مع المجتمع من حوله نتيجة عدم تحكمه فى تصرفاته وسلوكياته مع الناس، فعلى حين يكون التفاعل الإجتماعى بين مريض الهوس والمجتمع من حوله قلقاً ومشوشاً- كنتيجة لفزع الناس من تصرفات المهووس الغريبة والغير مسئولة- يأتى تفاعل المكتئب مع المجتمع هو الآخر مشوشاً كنتيجة لفزع المكتئب وخشيته من ردود أفعال الناس تجاه تصرفاته، فتفاعل الشخص المكتئب مع مجتمعه يكون تجريبى، فهو يخاف من الرفض ولهذا يلجأ إلى إستخدام الألفاظ الغامضة والتعبيرات المبهمة، خاصة عندما يتعلق الأمر بإحتياجاته وأمانيه الخاصة، مما ينعكس على إنتاجه الفنى ويكسوه بهالة من الغموض والتشويش(١)، وفيما يلى عرض لبعض أهم ملامح حالتى الهوس والإكتئاب:

١. <u>الإنبساط / الهوس Mania</u>: تم تشخيص حالة عدد كبير من شعراء القرن العشرين على أنهم يعانون من الإنبساط أو الهوس، وكان منهم "هارت كرين" و"روبرت لوويل" و"آن سيكستون" ...، وقد أدت هذه الحالات إلى وجود نوع من الإعتقاد فى علاقة تربط بين الإبداع والهوس، بينما تمثلت حجة الجبهة الأخرى المعارضة لوجود هذه العلاقة فى أن هذه النسبة بالنسبة للمجموع الكلى للشعراء أو الفنانين المبدعين لا تتعدى فى مجملها نسبة ١%، وعلى هذا فإن النتيجة التى إتفق عليها العلماء هى أن هناك عدداً من الأفراد ذوى الإنجازات الملحوظة فى مجال الإبداع الفنى قد عانوا من الإضطراب الوجدانى ثنائى القطب، والحالة التى يمكن أن يطلق عليها الهوس Mania، كما توصل العلماء إلى أن الإضطراب ثنائى

---

(1) Ibid., p. 275.

القطب لا يعوق الإبداع الفنى، بل إن بعض الباحثين قد أكدوا أن الأفراد الذين يعانون من الإضطراب ثنائى القطب يكونون أكثر إبداعاً فى الحالات التى يكونون فيها فى حالة التوهان أو الهوس، وقد وصف معاصروا "ويليام بليك" كتاباته بأنها كانت تتسم بالحرية والإنطلاق عندما يكون فى حالة الهوس، وتنطبق هذه الآراء نفسها على حالة الأدباء المبدعين "إدجار آلن بوى" و"لورد بايرون" و"ألفريد لورد تينيسون" و"بيرسى بيشى شيللى" و"صاموبل تيلور كولريدج" و"جيرارد مانلى هوبكينز".[1]



صورة رقم (٢- ٢- ٢) للشاعر "ويليام بليك" "William Blake"

٢ . <u>الإكتئاب النفسى Depression:</u> (متى أصبحت الكتابة بليتك الكبرى ومتعتك، فلن يصرفها عنك سوى الموت) بهذه النظرة التشاؤمية إتضحت معالم الإكتئاب النفسى لدى الكاتب المبدع "إرنست هيمنجواى" "E. Hemingway" الذى مات منتحراً شأنه شأن عدد غير قليل من المبدعين فى المجالات الفنية المختلفة[٢]، ومن أشهر حالات الإكتئاب التى إنتهت بحادثة إنتحار فى مجال الإبداع الفنى حالة الفنان الهولندى "فنسنت فان جوخ" "V. Van Gogh"، وقد إرتبط اسم هذا الفنان بحادثة شهيرة فى مجال علم النفس هى حادثة قطع أذنه فى الثالث والعشرين من ديسمبر عام ١٨٨٨ وقيامه بإهدائها إلى إحدى فتيات الليل.

لقد شغل عدد كبير من الباحثين بهذه الحادثة وقدمت لها العديد من التفسيرات، كل منها يحاول أن يتوصل إلى السبب الحقيقى خلف إقدامه على أداء هذا الفعل، وقد تباينت التفسيرات التى قدمت بين أن تكون فتاة الليل قد عايرته بسبب كبر حجم أذنه، أو أنه تأثر بقصة مصارع ثيران شهير قدم أذن ثور كهدية لحبيبته، أو أنه كان يقلد عمل جاك السفاح الذى إعتاد أن يقتل فتيات الليل وفى بعض الحالات كان يقطع آذانهن، بينما لا توجد بالفعل أى أدلة على أن فتاة الليل قد عايرت "فان جوخ" بكبر حجم أذنه، أو أنه قد سمع عن قصة مصارع الثيران أو "جاك السفاح"، وقد قللت الكثير من الدراسات من أهمية تلك الفروض وأكدت على مجموعة

(1) Ibid., p. 282.

(٢) عبد الستار إبراهيم: مرجع سبق ذكره، ص ٩٨.

أخرى من الفروض ترجع السبب فى هذا التصرف إلى معاناة "فان جوخ" من حالة إكتئاب نفسى إختلفت الدراسات فى ذكر أسبابه، فقد يكون السبب هو شعوره بالإكتئاب نتيجة خلافات بينه وبين أخيه، أو فشله فى تأسيس علاقة شراكة فنية ناجحة مع الفنان "بول جوجان"، وما يجعل هذه الفروض أكثر معقولية من غيرها هو أن الدراسات قد أثبتت بالفعل ردود فعل "فان جوخ" العنيفة فى حالة تهديد العلاقة بينه وبين أخيه، كما أن مشاعر الفنان القوية تجاه مجال الإبداع الفنى لا يمكن إنكارها.(١)



☒ صورة رقم (٢- ٢- ٣) بورتريه شخصى للفنان "فنسنت فان جوخ" "V. V. Gogh".

و تعزى النظرية السلوكية فى الإكتئاب Behavioral Theory of Depression أسباب الإكتئاب إلى معاناة الفرد داخل بيئة بها مستويات منخفضة من المكافآت Rewards، أو كنتيجة لوضع المكافآت فى غير محلها، كما تؤكد أيضاً على أن نقص المهارات التى تؤدى للحصول على المكافآت هو أيضاً قد يتسبب فى حدوث الإكتئاب، كذلك تؤكد النظرية السلوكية على نقص المهارات الإجتماعية والتفاعل الإجتماعى الغير ناجح مع الآخرين، ويتسم سلوك الكثير من المكتئبين بالسخافة مع الغير، فهم يقولون الأشياء الخطأ أو يقولون الأشياء فى الوقت الخطأ، أو هم لا يقولون شيئاً على الإطلاق، وبشكل عام فغالباً ما تأتى إستجابة المجتمع لتصرفات المكتئبين غير جيدة، وقد أكد "كوين" "J. C. Coyne" على نفس هذه النقطة حين ربط بين وجود مشاكل فى التفاعل الإجتماعى بين الفرد ومجتمعه وبين معاناته من الإكتئاب النفسى.(٢)

(1) Peterson, Christopher: Op. cit, p. 106.
(2) Ibid., p.p. 274 - 275.

• الإدمـــــان:

• **Addiction:**

أما حالة "سكوت فيتز جيرالد" "F. Scott Fitzgerald" فتعتبر فى حد ذاتها لغزاً حير الكثير من العلماء، فهذا الروائى الشاب الذى سطع نجمه فى النصف الأول من القرن العشرين، وإنتشرت رواياته المتميزة "جانب الجنة" و"جاتسبى العظيم" و"الليل الحانى"، كان نموذجاً لحياة حافلة بالسلوكيات الشاذة والتصرفات الغريبة لشخصية المبدع المدمن، وكانت أفعاله فى حفلات العشاء مضرباً للأمثال، فكان ينزل تحت موائد الطعام، ويقطع رابطة عنقه بالسكين، ويشرب الحساء بالشوكة ...، فقد كان "فيتز جيرالد" يعانى من حالة إدمان شديد للكحوليات، وعلى الرغم من المحاولات المستمرة للحد من شربه إلا أنه كان يشرب دائماً إلى آخر ما يستطيع، وقد قضى أغلب أوقات حياته كناضج وهو مخمور، فبدأت صحته فى التدهور وهو فى العشرينيات من عمره، ومات فى سن الرابعة والأربعين، بعد تعرضه للأزمة القلبية الثانية فى حياته.

وقد أثر إدمان "فيتز جيرالد" ليس فقط على أسلوب حياته الملتهب ولكن أيضاً على كتاباته، ويعتبر كتابه الأول أحد أهم الكتب التى تقدم توصيفاً دقيقاً لحالة المدمن، وكان هذا الكتاب سيرة ذاتية يعبر فيها عن مشاعر الصدمة التى تعرض لها عندما رفضته زوجته "زيلدا" فى بداية حياته لفقره، وعندما جاء المال ومعه زيلدا دخل الأديب المبدع فى نوبة مستمرة من السكر لم ينتشله منها إلا الموت.



☒ صورة رقم (٢- ٢- ٤) الكاتب "سكوت فيتز جيرالد" "F. S. Fitzgerald" وأسرته.

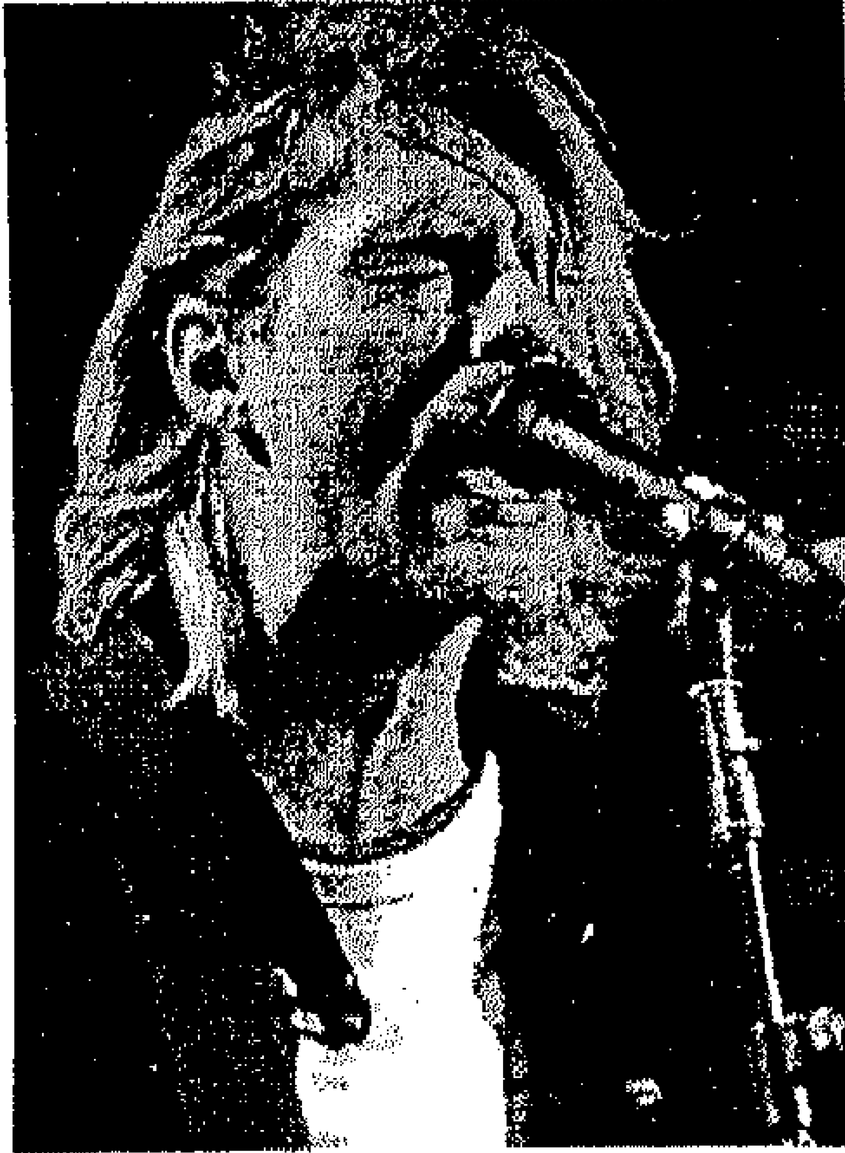
لقد كانت قصة إدمان "فيتزجيرالد" من أهم القصص التى شغلت العلماء، وأثارت تساؤلاتهم حول الأسباب التى دفعت شاباً وسيماً ورقيقاً وذو موهبة ملحوظة مثله، لأن يدمر حياته بهذا الشكل، فهو لم ينقصه النجاح ولا المال ولا الصحة، وهو لا يعانى من المشكلات الأخرى التى يعانى منها الناس العاديين، كالفقر أو الفشل أو التعرض للعنف من المجتمع، والتى قد

يقدمها البعض كمبررات للإدمان، بينما أكد "كريستوفر بيترسون""C. Peterson" على إمكانية التوصل إلى إجابة عن هذا السؤال عن طريق دراسة العلاقة بين إدمان "فيتزجيرالد" وبين طاقات الإبداع الفنى لديه.(١)

• حالات جمعت مشكلات مختلفة:

• **Cases Combined Different Problems :**

لا تأتى المشكلات النفسية دائماً فرادى، بل كثيراً ما تتشابك الإضطرابات النفسية معاً لتعطى توليفات من الصعب علاجها والتخلص منها، فالإدمان مثلاً غالباً ما يأتى مرتبطاً بالعديد من الإضطرابات السلوكية ومن أهمها الإكتئاب، ومن الحالات التى شغلت العلماء حالة المطرب "كيرت كوبين" "K. Cobain"، الذى إنتحر فى عام ١٩٩٤ وهو فى أوج شهرته هو وفرقته "نيرفانا" "Nirvana"، وقد عانى "كوبين" كثيراً من الإكتئاب وإدمان المخدرات على الرغم من النجاح الساحق الذى حققه كمغنى وكاتب للأغانى وهو لا يزال بعد فى سن السابعة والعشرين، وقد ناقش بعض العلماء الأسباب التى أدت لإدمان "كوبين" من خلال دراسة الظروف التى عانى منها فى طفولته بين أبوين مطلقين وتشتته فى بيوت الأقارب، كذلك معاناته من إضطهاد زملائه له فى المدرسة الثانوية، وفى مرحلة شبابه ونجاحه الساحق فى مجاله الفنى لم يبد "كوبين" أى سعادة بالتصفيق الذى كان يتلقاه من الجمهور، وكان يعانى من ضغوط نفسية بسبب الشهرة، وهو ما عبر عنه أحد أصدقائه بعد إنتحاره بقوله: (ما من شيئ من هذا كان سيحدث لو لم يكن شهيراً).(٢)



☒ صورة رقم (٢- ٢- ٥) المطرب "كيرت كوبين" "K. Cobain" يغنى فى إحدى حفلات فرقته "نيرفانا" "Nirvana".

(1) Ibid., p.p. 124-125.
(2) Ibid., p. 261.

الضغوط النفسية على المبدعين:

Stresses upon Creative People:

يتعرض المبدع خلال رحلة حياته للعديد من الضغوط التى قد تؤثر بالسلب على نشاطه الإبداعى، وعلى إنتاجيته فى المجتمع بشكل عام، وقد تختلف مسببات هذه الضغوط كما تختلف مظاهرها فى سلوكه، وتمتد من الشعور بالعزلة والإضطهاد إلى النهايات المأساوية التى تكررت فى حياة الكثير من المبدعين(1)، وقد أظهرت السير الشخصية للعديد من المبدعين معاناتهم من أنواع مختلفة من الضغوط النفسية، وهو ما أدى إلى إكتسابهم لمظاهر سلوكية غريبة تجلت فى ردود أفعال غير عقلانية تجاه المحيطين بهم، قد يرجع إليها السبب فى تلك النظرة التى إعتاد الناس أن ينظروا بها إلى المبدعين على أنهم عصابيون.

و تعرف "الضغوط النفسية" بأنها (أى تغيير داخلى أو خارجى يطرأ على حياة الإنسان، ويمتد ليشمل الأحداث الخارجية بما فيها ظروف العمل أو المشاحنات مع رفقاء العمل، والصراعات الأسرية، وتوتر العلاقات الإجتماعية، بالإضافة إلى الأحداث الداخلية أو التغيرات العضوية كالإصابة بالمرض أو الأرق أو الإجهاد أو التغيرات الهرمونية الدورية، أو النشاط العقلى أو الجسمى الزائد، فكل ما من شأنه أن يؤدى إلى إستجابة إنفعالية حادة ومستمرة يمثل ضغطاً نفسياً على الفرد)، ولا يجب النظر إلى الضغوط على أنها أمراض نفسية أو توترات عصبية، ولا تأتى آثارها بالضرورة سلبية، بل هى كثيراً ما تمثل حوافز للنجاح والإنجاز وتحقيق الأهداف، وتظل مقبولة وصحية ما دامت فى حدود الإعتدال وما دام الفرد يحسن إدارتها والتعامل معها.(٢)

- أنواع الضغوط النفسية على المبدعين:

Types of Stresses upon Creative People:

يتمثل الغرض الرئيسى من دراسة الضغوط النفسية فى محاولة تجنب أثرها السيئ على الفرد، والوصول بالفرد إلى حالة الإتزان العقلى والإنفعالى، وتخليصه من الصراعات الداخلية، وتحويله إلى عضو فاعل فى المجتمع لديه القدرة على أن يعمل مع زملائه فى العمل كفريق متماسك بأقل قدر من الخلاف والصراع بينهم للوصول الي هدف مشترك، وهو ما يتم عن طريق رفع الروح المعنوية للفرد، ويقصد "بالروح المعنوية" هنا (تماسك الجماعة

---

(1) Ibid., 300.

(٢) عبد الستار إبراهيم: مرجع سبق ذكره، ص-ص ٩٥- ٩٦.

وروح الفريق، والسعى للحد من الصراع والخلافات ومقاومة الإحباط، وكذلك السعى لتحقيق هدف مشترك بأعلى قدر من الكفاءة والفعالية).[١]

و لقد صنفت أنواع الضغوط النفسية التى قد تواجه المبدع إلى ثلاث أنواع رئيسية: (النوع الأول يتعلق بالعمل فى المجال الإبداعى نفسه، والثانى يتعلق بظروف بيئة العمل، أو الوظيفة التى يشغلها المبدع، وعلاقة المبدع برفقاء العمل أو الرؤساء، والتى يسعى لأن يحقق فيها نشاطه الإبداعى، أما النوع الثالث فيتعلق بالمجتمع خارج نطاق العمل، وتدخل فيه الأسرة والجيران والأصدقاء، وكل من يمكن أن يتعامل معه الفرد فى حياته الإجتماعية).

و يمكن توضيح أنواع الضغوط التى يتعرض لها المبدع كما يلى:

١. ضغوط تتعلق بالعمل الإبداعى Stresses Related to Working Creatively: إن العمل فى مجال الإبداع له إشباعه الخاص وله مكافآته التى يمنحها للمبدع، فما يجنيه المبدع من عمله من متعة خاصة وتحقيق للذات وتعبير عن المشاعر، بالإضافة إلى ما قد يحصله فيما بعد من إعتراف أو تقدير من الآخرين، جميعها تجعل من ممارسة النشاط الإبداعى عملاً مثيراً للرضاء والإشباع، إلا أنه أيضاً يرتبط بعدد من الضغوط النفسية التى تلقى بظلالها على حياة المبدع وتؤثر على شخصيته، وفى بعض الأحيان قد تتسبب فى إصابته بعدد من الأمراض النفسية.

أحد هذه الضغوط إرتبط بنتائج دراسات العالم النفسى "شيكزنتميهيلى" "M. Csikszentmihalyi" فى جامعة شيكاغو، وبشكل خاص ما أسماه "بخبرة الإنسياب الإبداعى" "experience of Creativity Flow" (و هى الخبرة التى يصل إليها المبدع عن طريق الإستغراق الشديد فى العمل دون أن يشعر بالتعب أو الملل، بل على العكس من ذلك فهو يكون فى حالة من السعادة والجذل، وتتدفق عليه الأفكار بسرعة وسهولة)، وعلى الجانب الآخر قد يصل الأمر بالمبدع إلى نسيان نفسه، أو نسيان ممارسة الكثير من الواجبات اليومية الروتينية، وقد كان "بيتهوفن" ينسى أن يأكل أو يشرب، وفى كثير من الأحيان كان يذهب إلى المطعم ويجلس سارحاً ثم يطلب أن يدفع الحساب من دون أن يأكل شيئاً، وتعتبر هذه الخبرة مصدراً للضغوط النفسية والبدنية أيضاً، حيث أن نسيان الفرد لنفسه لفترة طويلة يعرضه لعدد من المشكلات الناجمة عن التركيز الشديد والسهر وعدم الراحة، وهو ما له أبلغ الأثر على صحته البدنية والنفسية.[٢]

---

(١) حسن محمد خير الدين و آخرون: العلوم السلوكية، مكتبة عين شمس، ص- ص٣٩٧- ٣٩٨.
(٢) عبد الستار إبراهيم: مرجع سبق ذكره، ص- ص ١٥٨- ١٥٩.

و يعتبر صراع الأدوار أحد الضغوط النفسية التى يتعرض لها المبدع، وهو صراع ينشأ عندما يواجه المبدع صعوبة فى التنقل من دور إلى آخر، كأن ينتقل من دوره كأب إلى دوره كمصمم إعلانى، فمن متطلبات الدور الأول الإنفاق على الأسرة ومتابعة سير الدراسة مثلاً للأبناء، بينما الدور الثانى يتطلب منه تركيزاً شديداً، ومحاولة التحليق فوق الواقع للوصول إلى الأفكار الإعلانية المبدعة، ويحدث صراع الدور عندما يضطر الفرد لأن يقوم بعدة أدوار تتعارض معاً فى متطلباتها، أو يشعر بالفرق بين ما ينتظره منه الآخرون، وما ينتظره هو من نفسه، أو يعجز عن تحقيق متطلبات دوره، وتتضاعف معاناة الفرد إذا كان مطالباً بالإبداع فى أحد الأدوار، كأن يكون كاتباً أو شاعراً أو فناناً تشكيلياً أو مصمماً مبدعاً، فالطاقات الهائلة التى يوجهها الفرد إلى مجال إبداعه، لها بالتأكيد أثرها السلبى على أدائه لباقى الأدوار، وهو ما يتسبب فى معاناة المبدع لضغوط إضافية لها أثرها السلبى على حالته النفسية.

ويؤثر صراع الأدوار على ثقة المبدع فى نفسه وعلى درجة رضائه عن عمله، فقد يجد المبدع أن إنفاقه للمزيد من الوقت فى التركيز والإبداع فى العمل يؤثر بالسلب على فرصته فى تأمين الحياة الإقتصادية له ولأسرته، وقد يؤثر على علاقته بأسرته ومسئوليته الإجتماعية عنها، وقد يكتشف أن دوره الإبداعى أنساه واجبه كأب مثلاً، ويظل يفكر فى الحال الذى كان سيكون عليه لو وازن بين أداء دوره الإبداعى ودوره الأسرى، وبإضافة التفكير السلبى الذى يسيطر على بعض المبدعين فمن السهل تصور أنهم يكونون عرضة للإصابة بالإكتئاب أو الإدمان أو غيرها من المشكلات النفسية المختلفة.(١)

و من الضغوط النفسية التى تتعلق بالعمل الإبداعى أيضاً، ما يسمى بعرض الإستعمال المفرط Over-Use لعضو معين من الجسم دون الأعضاء الأخرى، كتعرض اليد للألم والتوترات العصبية بسبب كثرة الكتابة أو الرسم، وعلى الرغم من أن هذا الضغط يعتبر ضغطاً بدنياً إلا أنه يتسبب فى العديد من الضغوط النفسية، وقد رأى "فيليبس" "E. M. Philips" أن التعرض لمثل هذه الضغوط المتواصلة ومتعددة المصادر من الممكن أن تتولد عنه درجة كبيرة من الشعور بعدم الأمان والمعاناة من الإضطراب النفسى أو البدنى أو كليهما، وبشكل عام فإن الأعمال الإبداعية على إختلاف أنواعها لها ضغوطها النفسية على صحة المبدع، بينما تتفاوت شدة التوتر والضغط النفسى بتفاوت ميدان التخصص.(٢)

---

(١) المرجع السابق، ص-ص ١٢٤- ١٢٧.
(٢) ــــــــــــ، ص-ص ١١٢- ١١٣.

٢. ضغوط تتعلق بالوظيفة Stresses Related to the Job: وتظهر أهمية دراسة الضغوط الوظيفية عند التعرض لنتائج الدراسات التى أجريت فى الولايات المتحدة الأمريكية، والتى أشارت إلى أن ما يزيد عن نسبة ٧٠% من أسباب غياب العاملين فيها عن العمل ترجع إلى مسببات مرضية تتعلق بالضغط الوظيفى ، كما توصلت إلى أن الضغط الوظيفى هو المسبب لنسبة تتراوح بين ٨٠% و ٩٠% من الحوادث الصناعية، وقدرت التكاليف السنوية له فى المنظمات الأمريكية بما يقرب من ١٥٠ ألف مليون دولار(١)، ويمكن حصر أهم مصادر الضغوط الوظيفية فى: (غموض الدور، وصراع الدور، وظروف العمل، والتوقعات المرتبطة بالدور، وعبء العمل، والخوف من الفشل، والعلاقة مع الرؤساء)، كما قد يرجع السبب أيضاً إلى الضغوط المرتبطة بظروف الفرد خارج بيئة العمل والمشكلات التى قد تواجهه فى حياته الخاصة، هذا بالإضافة إلى مشكلات الحياة اليومية التى تكتسب أهميتها الكبيرة من تكرارها فى حياة الفرد، إلى جانب شعور الفرد بالتوتر الناتج عن العمل بعد عودته إلى البيت، حيث أظهرت الدراسات أنه كلما زادت قدرة الفرد على تفريغ التوتر الناتج عن العمل، كلما قلت النتائج السلبية للضغط الوظيفى.(٢)

و تتزايد حدة الضغوط النفسية فى حالة الوظائف المرتبطة بالأنشطة الإبداعية، فشخصية المبدع لها سماتها الخاصة التى قد يصعب تأقلمها مع مجتمع الزملاء، أو مع آراء الرؤساء، أو مع الظروف السائدة فى بيئة العمل، كما قد يصعب على المبدع أن ينسجم مع القواعد الثابتة التى تحكم مجتمعه الوظيفى والتعامل معها على أنها مسلمات، وتختلف حالة المبدع الذى يعمل فى نفس مجال إبداعه وبالتالى يتمكن من ممارسة نشاطه الإبداعى فى مجال عمله وتتاح له فرصة التفوق والتميز، عن حالة المبدع الذى يعمل فى مجال يختلف عن مجال إبداعه، وبالتالى لا يغدو أن يكون مجرد فرد عادى، وغالباً أقل من العادى، وهو فى هذه الحالة يواجه ضغوطاً نفسية عنيفة، من جراء الصراع بين دوره كموظف تقليدى روتينى التفكير، وبين دوره الآخر كمبدع يحلق فوق قواعد الواقع.

و من الضغوط النفسية التى تلقى بكاهلها على المبدع أيضاً تلك التى تتعلق بالكسب المادى، فالمبدع بصفته أحد أفراد المجتمع يطلب منه أن يقدم الرعاية الصحية والمادية لنفسه ولأسرته، ويعتبر الأمان المادى عوناً كبيراً بالنسبة للمبدع وأحد الإحتياجات الرئيسية له، خاصة فى المراحل المبكرة من حياته وفى فترات المعاناة من مطالب الحياة، وعلى الرغم

(١) محمد محمد عريشة: السلوك الإنسانى (فى المنظمات)، مطبعة الإسراء، القاهرة، ٢٠٠٠- ٢٠٠١، ص ١٨٧.
(٢) المرجع السابق، ص ١٩١.

من أن البحوث والدراسات قد أثبتت أن المطلب الإقتصادى يحتل مكاناً ثانوياً فى الحياة لدى المبدعين، إلا أن خطورة مطلب الأمان الإقتصادى تتضح عندما تتزايد الصعوبات المادية إلى درجة تؤثر بالسلب فى كفاءة إنجاز العمل الإبداعى فى أفضل صورة ممكنة، وتزيد مخاطرها عندما يضطر المبدع للبحث عن مصادر جديدة للرزق.(١)

٣. ضغوط تتعلق بالمجتمع Stresses Related to the Society: كثيراً ما تتنافر متطلبات العمل الإبداعى مع متطلبات الواقع الإجتماعى المحيط ، حيث يهدف المبدع أساساً إلى تحقيق إستقلاله الفكرى وتجاوز الواقع، وتخطى المعايير الفنية أو العلمية أو التقنية السائدة، بينما المجتمع ممثلاً فى منظماته الإجتماعية المختلفة الرسمية وغير الرسمية بما فيها الأسرة والسلطة الحاكمة والمؤسسات العلمية والإعلامية الأخرى، يعمل على فرض معايير عادية ومقبولة من الجميع، ويطلب من جميع أفراده الخضوع لهذه المعايير، ولهذا كان الضغط الإجتماعى هو الأخطر على الإطلاق بين أنواع الضغوط التى قد يتعرض لها المبدع.

إن التفكير الإبداعى يمثل- بشكل معين- تهديداً لإستقرار الجماعات، كما يهدد جماعات التخصص التى إعتادت قوالب معينة من التفكير، وقد أكد "لاونتال" "Lawental" أن المجتمعات بطبيعتها تميل إلى المحافظة على طابع الثبات للأشياء والأفكار، وعلى هذا فالصراع بين المبدع ومجتمعه هو ضرورة حتمية، إلا أن كل مجتمع يختلف فى الطريقة التى يضغط بها على مبدعيه ويرفض بها إختلافهم، كما تتفاوت أساليب المجتمعات فى شدتها بدءاً من تيارات وجبهات معارضة تفرض على المبدع إما الأمتثال والمجاراة وإما الإبعاد والعزل والتجاهل، إلى أن تصل إلى أقصى درجات العنف فى المجتمعات الأشد قسوة، والتى قد تقتل أعظم مبدعيها بتهم كالإدعاء والهرطقة، كما فعلت محاكم التفتيش فى العصور الوسطى لكل من تجرأ على مخالفة المعتقدات الثابتة صحيحة كانت أو خاطئة.

وقد كشفت دراسات "بول تورانس" "E. P. Torrance" على الأطفال المبدعين أنهم يتعرضون لنوع من الرفض الإجتماعى حتى من قبل المقربين من الأهل خلال الفترات المبكرة من حياتهم، كما أنهم قد يتعرضون للإهمال والسخرية من الزملاء، ومع تقدمهم فى المراحل العمرية وإختيارات التخصص تختلف الحدة التى يتعامل المجتمع معهم بها، ففى المجالات الغير مشحونة بالعواطف الإجتماعية أو التى لا تتعامل مع المعتقدات الثابتة لا يأتى الرفض الحاد من المجتمع ولكن من جماعات التخصص التى تشعر بالتهديد، وتتراوح

---

(١) عبد الستار إبراهيم: مرجع سبق ذكره، ص- ص ١١٦- ١١٧.

أساليبها فى المقاومة بين عدم التحمس والتجاهل والرفض والسخرية، أما إذا كان مجال النشاط الإبداعى متعلقاً بالجوانب التى تمس إستقرار المجتمعات والعرف السائد والقيم العامة فتزداد حدة الرفض الخارجى ويزيد شيوعه، وليس بالضرورة أن يمثل النشاط الإبداعى تهديداً حقيقياً لإستقرار المجتمعات، بل يكفى أن يراه الآخرون كذلك ليصبح موضوعاً للرفض والهجوم.

و تختلف الطرق التى يتبعها المجتمع فى الضغط على أفراده تبعاً لموقع هذا المجتمع على مقياس الحضارة والتسامح، فالمجتمع الديمقراطى Democratic والمجتمع المتسلط Predominating كل منهما يمارس ضغوطاً على المخالفين، والفرق بينهما لا يكون فى وجود أو عدم وجود الرفض، ولكن فى شكل هذا الرفض وشدته، فتكون معظم أساليب الرفض فى المجتمعات الغربية مستترة كعدم الحماس والتجاهل، أو الهجوم الإعلامى والنقد الساخر، وأحياناً الحرمان من العمل، بينما فى الجتمعات المتسلطة فقد يصل الأمر إلى الإعتقال أو الإغتيال، وقد عانى الأديب العالمى "نجيب محفوظ" ضغوطاً نفسية عنيفة بعد كتابته لرواية "الكرنك"، حيث ووجه بهجوم شديد من اليساريين الذين إعتبروا الرواية هجوماً على "جمال عبد الناصر"، وقد وصف "محفوظ" هذه الفترة بأنها كانت مشحونة إنفعالياً، وأنها عرضته للكثير من الضغوط النفسية التى نتج عنها تعرضه لمشاكل صحية فى القلب.(١)

إن تزايد الضغوط النفسية التى يتعرض لها الفرد يؤدى فى النهاية إلى تعرض الكثير من المبدعين للإنهيار أو ما يطلق عليه الإحتراق Burning، ويعانى المحترق من عدة أعراض أو لها الإنهاك الفسيولوجى والإجهاد معظم الوقت، بالإضافة إلى معاناته من الإحباط والشعور بعدم تعاون الآخرين، كما يشعر المحترق بأن العمل الذى يؤديه قد فرض عليه ولا يمكنه الهرب من هذا العبء، وتكون نظرة المحترق إلى العالم من حوله نظرة سوداء محملة بالإتجاهات والأفكار السلبية تجاه الغير، كما لا يرضى المحترق عن مستوى إنجازه ولا تكون لديه آمال كبيرة للمستقبل، ويمكن معالجة الإحتراق عن طريق معالجة مسبباته أى عن طريق إدارة الضغوط النفسية التى يتعرض لها الفرد إدارة فعالة تمكن من التغلب على آثارها السلبية.

---

(١) المرجع السابق، ص- ص ١٢١- ١٢٧.

• أثر الضغوط النفسية على المبدعين:

• **The Effect of Stresses upon Creative People:**

إن فقد الدعم الإجتماعى فى بيئة الإنسان المحيطة - سواء كانت بيئة العمل أو الأسرة أو الأصدقاء- يعرضه للعديد من المشكلات النفسية، كما يكون له أبلغ الأثر على كفاءته الإنتاجية، فقد أثبتت نتائج الدراسات الحديثة تأثر أداء الفرد بتعرضه للضغوط النفسية، وهو ما أرجعه الباحثون إلى إنشغال الأفراد بالمشاعر الغير مريحة التى يولدها الضغط، وينصرفون عن التركيز فى العمل ويتعذر عليهم الإبداع فيه، وإلى جوار إنخفاض مستوى الأداء تتأثر الحالة الصحية للمبدع أيضاً بالسلب، وأحياناً يصل الأمر إلى مشكلات صحية قد تستمر طويلاً، هذا على الرغم من أن هذه النتائج لا يمكن تعميمها لإختلاف النظرة التى ينظر بها الأفراد للأمور، كأن ينظر البعض للضغوط على أنها تمثل تحدياً وليس تهديداً.

و بالإضافة إلى إنخفاض مستوى الأداء، تتأثر أيضاً قدرة الأفراد على إتخاذ القرارت الصائبة كنتيجة للضغوط التى يتعرضون لها، حيث تزداد إحتمالات عدم فحص كل البدائل المتاحة بصورة كافية، أو الإختيار غير المدروس بين البدائل، وكل ما يمكنه أن يؤثر على عملية إتخاذ القرار، وهذه النتائج أيضاً لا يمكن تعميمها، حيث أن الضغوط قد تكون على العكس من ذلك سبباً فى التقصى الدقيق للبدائل ومحاولة إشراك الآخرين فى القرار للوصول إلى أفضل نتيجة متاحة، والحرص على سماع وجهات نظر الآخرين، أى أنها قد تدفع بصورة غير مباشرة إلى إتخاذ القرارات بصورة جماعية، والتى تتوفر فيها فرصة أكبر للوصول إلى الحلول الإبداعية، وهو الأساس الذى تقوم عليه أغلب التقنيات الحديثة لتحفيز الإبداع.[(١)]

• إستراتيجيات إدارة الضغوط النفسية

• **Strategies of Managing Stresses:**

مما سبق يتضح أنه لا يمكن النظر إلى الضغوط النفسية على أنها شراً كاملاً، كما أنها ليست خيراً كاملاً، بل إن لها جوانبها السلبية التى إذا أحسنت إدارتها يمكن تحويلها إلى جوانب إيجابية تدفع العملية الإبداعية إلى الأمام، والإدارة الناجحة للضغوط النفسية هى خير معين للمبدع على الإنتاج الإبداعى، وقد إهتم عدد كبير من الباحثين بمحاولة الوصول إلى الأساليب

---

(١) محمد محمد عريشة: مرجع سبق ذكره، ص- ص ٢٠٣- ٢٠٩.

أو الإستراتيجيات التى يمكن من خلالها إدارة الضغوط النفسية بشكل فعال، وصنفوها إلى إسترتيجيات فردية وتنظيمية كما يلى:

١. الإستراتيجيات الفردية Individual approaches: وتشتمل على الإجراءات الفردية التى يمكن أن يتبعها الفرد للحد من آثار الضغوط النفسية عليه، ولهذه الإستراتيجيات أهمية خاصة لدى الفرد المبدع، ويدخل فى هذا النوع:

أ- تنظيم الوقت Time management: هناك مجموعة من المبادئ التى تتيح للمرء الوصول للتنظيم الأمثل للوقت، منها وضع القوائم والجداول الزمنية، وترتيب الأوليات تبعاً للأهمية، ومراعاة التوقيت الزمنى تبعاً للأوقات التى يكون الفرد فيها أكثر قدرة على العطاء والإنجاز، ويكون نشاطه الإبداعى فيها متيقظاً[١]، وقد يتطلب الأمر منه إختبار جدوى الواجبات والمهمات الملقاة على عاتقه، والتأكد من فائدتها ثم إنهاء المضيع للوقت منها[٢]، وقد يتطلب تنظيم الوقت من المبدع التحرر من النشاطات الغير مفيدة كمتابعة التلفزيون لفترات طويلة، والغرض من تنظيم الوقت هو الوصول إلى أفضل علاقة معه، وهى العلاقة التى يكون فيها الوقت حليفاً للمرء وليس سيداً له، والكثير من المبدعين كانت فترات إبداعهم محدودة قد لا تزيد على ثلاث ساعات يومياً، إلا أنهم من خلال تنظيم الوقت تمكنوا من إستثمار هذه الفترات فى إنتاج أعمالهم الإبداعية المتنوعة.

ب- التمرينات الرياضية Physical exercises: إن للنشاطات الرياضية غير التنافسية وممارسة بعض التدريبات الرياضية الخفيفة دوراً هاماً فى معالجة الضغوط النفسية التى يثيرها النشاط الإبداعى، وشروط الممارسة الفعالة للرياضة تحددها بحوث علم النفس الصحى فتشير الى أن أفضل أنواع الرياضة تلك التى تساعد على التنفس الهادىء العميق المنتظم كالجرى والمشى والسباحة والتدريبات السويدية الخفيفة أو أى نوع من التمارين ما دامت تؤدى الى التنفس بقوة وعمق لمدة ثلاث دقائق على الأقل بعد الإنتهاء منها[٣]، ولقد أثبتت الدراسات أن تدريبات الأيروبكس Aerobic Exercises يمكنها أن تكون فعالة فى مقاومة الإكتئاب، وهى- بالإضافة إلى دورها فى تحسين البناء البيولولوجى- تقوى إحساس الفرد بالسيطرة على نفسه وعلى طاقته الداخلية.[٤]

(١) حسن محمد خير الدين و آخرون: مرجع سبق ذكره، ص ٤٩٦.
(٢) عبد الستار إبراهيم: مرجع سبق ذكره، ص ١٦٥.
(١) المرجع السابق، ص- ص ١٥٤- ١٥٥.
(4) Peterson, Christopher: Op. cit, p. 270.

ت- الإسترخاء Relaxation: ويعرف "الإسترخاء" بأنه (توقف كامل للإنقباضات والتقلصات العضلية المصاحبة للتوتر)، ونظراً للضغوط الواقعة على المبدع بصفة خاصة فهو يحتاج بشكل خاص إلى إتقان مهارة الإسترخاء العميق، وينظر الكثير من العلماء إلى الإسترخاء والإبداع على أنهما متلازمان، حيث أن التوتر يتسبب فى إضعاف القدرة الإبداعية، وفى حالات القلق والتوتر الشديد تنهار مقاومة الأفراد وقدرتهم على الإستمرار فى النشاط العقلى والجسمى بسبب عجزهم عن التوظيف الجيد للجسم.

ث- النظام الغذائى Diet: أظهرت الدراسات أن نسبة كبيرة من الإضطرابات النفسية والعقلية التى تشيع بين المبدعين والمفكرين تأتى مصاحبة لنظام غذائى مختل، يأتى هو مصاحباً للطبيعة العنيدة والمتكبرة لكثير من المبدعين، فلا يتقيدون بأوامر الطبيب المعالج أو المخاوف من مضاعفات السمنة مثلاً، إلى جانب الإسراف فى التدخين وتعاطى الخمور والمخدرات، بالإضافة الى العقاقير الترفيهية التى يتعاطاها البعض لتحسين المزاج كالحشيش أو الأمفيتامينات أو البانجو، وهى للأسف شائعة الإستخدام بين جماعات خاصة من المبدعين فى الحقول الفنية على الرغم من آثارها المعروفة على الصحة العقلية، وأيضاً على القدرة الإبداعية، كما أنها تؤثر بالسلب على الناحية المزاجية التى هى السبب فى تعاطيها منذ البداية.(١)

ج- الجو الإجتماعى مناسب Suitable Atmosphere: يحتاج المبدع بصورة أكبر من غيره لأن يوجه علاقاته الإجتماعية بحيث تكون حوله حلقة من الأصدقاء والمعارف ممن يتسمون بالدفء والود والسماحة والتقبل، وهو فى هذا لا يسعى خلف علاقات عميقة بكل من حوله، بل يكفى أن تتعمق علاقته باثنين أو أكثر منهم ليشعر بالتقدير والحب والنصح الخالص، وهذا الجو الإجتماعى الدافئ يكون فى الكثير من الأحيان هو العون للمبدع على تحمل الضغوط المحيطة به.

ح- مهارات الحسم وتأكيد الذات Skills of Determining & Self-Assertion: يحتاج المبدع إلى تعلم وتدريب مهارات وفنيات الحسم وإثبات الذات لديه، وعدم تأجيل البت فى الأمور التى قد تصبح مصدراً دائماً للضيق والتعاسة والتوتر، وذلك حتى لا يترك مصادر التوتر النفسى له نشيطة أكثر مما يجب، ولا غنى عن هذه المهارات بالنسبة للمبدع الذى يحتاج عمله إلى تعاون أطراف أخرى- كمصمم الإعلان مثلاً- حيث يساعده الحسم على إتخاذ القرارت الهامة بالسرعة المناسبة وبكفاءة عالية، ويمكن إضافة بعض المهارات هنا والتى

---

(٣) عبد الستار إبراهيم: مرجع سبق ذكره، ص-ص ١٥٤-١٥٧.

تساعد المبدع على التفاعل الناجح مع من حوله ومنها حسن الإنصات للآخرين، والتعامل والإقناع والإقتناع، والوصول إلى الحلول الوسطى، كذلك يمكن إضافة الإندماج فى المهارات الخارجية الإيجابية، وعدم التردد فى طلب النصح من أهل الخبرة والتخصص عند مواجهة مواقف يصعب التعامل معها كالإضطرابات النفسية المختلفة والإدمان.(١)

٢. الإستراتيجيات التنظيمية Organizational approaches: وتشتمل على الإستراتيجيات التى تقوم بها المنظمات- أو أماكن العمل- للحد من أثر الضغوط النفسية التى يعانى منها أفرادها، ويؤدى نجاح المنظمات فى التعامل مع الضغوط وإدارتها إدارة جيدة إلى رفع الكفاءة الإنتاجية للمنظمات بأشكالها المختلفة، ورفع مستوى الأداء للأفراد وتنشيط طاقاتهم الإبداعية، ومن أهم هذه الإستراتيجيات:

أ- إختيار وتعيين الأفراد الملائمين Choosing & Appointing Suitable Persons: فعندما يكون الفرد غير مؤهل للوظيفة التى يشغلها، يتعرض لضغوط نفسية شديدة تتعلق بمتطلبات الوظيفة وبشعوره بعدم التفوق وبضعف الإنجاز، كما قد يتحول هو نفسه إلى مصدر للضغط على غيره من الأفراد.

ب- التحديد الدقيق للأهداف Accurate Goal Determining: حيث تمثل متابعة الأهداف الغير واضحة ضغطاً نفسياً على أفراد المنظمة، والتحديد الدقيق للأهداف يساعد الأفراد على توجيه جهودهم فى الإتجاه السليم، وعلى تنظيم العمل، ووضع الخطط والجداول الزمنية، وبالتالى يوفر الجو الملائم لحدوث الإبداع.

ت- إعادة تصميم الوظيفة Job Re-Designing: وذلك من خلال إعادة رسم خطوط الوظيفة بما يساعد على تخفيف الضغوط النفسية المرتبطة بها، وبما يساعد الفرد على إظهار قدراته المختلفة وعلى رأسها قدراته الإبداعية.

ث- المشاركة فى إتخاذ القرارات Sharing Decisions: حيث يتاح للأفراد الإدلاء بآرائهم فيما يعرض من أمور، وطرح المشكلات التى تواجههم وتتسبب فى ضغطهم نفسياً، وآرائهم فى الحلول الممكنة لها، وبالتالى يمكن التخلص منها وإتخاذ الخطوات فى سبيل تلافيها مستقبلاً.

ج- الإتصالات التنظيمية الفعالة Effective Organizational Communications: وهى أحد أهم الإستراتيجيات التى تمكن المنظمات من التعامل ككيان واحد، وإفتقاد المنظمة للإتصالات الناجحة داخلها يؤدى إلى توليد ضغوطاً إضافية تنشأ عن عدم وجود التفاهم بين

(١) المرجع السابق، ص ١٦٤.

الأفراد، وبين الأفراد والإدارة، وبين الإدارات وبعضها، وتتحول المنظمة إلى مجموعة من الجزر المنفصلة تولد كلٍ منها ضغوطاً نفسية على الأخرى.

ج- البرامج الصحية Health Programs: وتوفير هذه البرامج يساعد على توفير الجو الملائم لإبداع الأفراد، وحمايتهم من الضغوط البدنية والنفسية التى قد يتعرضوا لها، كما تسهم مثل هذه البرامج فى رفع الروح المعنوية لدى الأفراد، وفى رفع درجة إحساسهم بالأمان، وشعورهم بمشاعر طيبة تجاه المنظمة، وبالتالى تزيد من دافعيتهم للإبداع فيما يكلفون به من الأعمال.[١]

---

(١) حسن محمد خير الدين و آخرون: مرجع سبق ذكره، ص- ص ٤٩٨- ٤٩٩.

الفصـــل الثــــالـث:

إستراتيجيات تحفيز القدرات الإبداعية

ties of Creativity biliStrategies of Stimulating Capa

مقـدمـــة:

Introduction:

لقد أصبح العامل الحاسم فى القدرة على التواجد والربح فى عالم اليوم هو التجويد والتجديد المستمر فى السلع والمنتجات، ونتيجة لهذا ظهرت مؤسسات جديدة أكثر قدرة على القيام بدور إدارات البحث العلمى، وتخصصت فى تطوير ما يطلب منها فى أى مجال من المجالات، وتعتمد هذه المؤسسات فى عملها على أساليب وتقنيات التفكير الإبداعى، حيث تطبق نتائج أحدث الأبحاث التى تناولت هذا الموضوع، وتعمل الواحدة منها حتى ثمانين ساعة أسبوعياً حتى تنتهى من حل المشكلات التى تتعامل معها(١)، وبينما تقوم هذه الإدارات بدور رائد فى البلاد المتقدمة فإن صوتها ينخفض تماماً- بل قد ينعدم أحياناً- فى الدول النامية، على الرغم من أن المجتمعات النامية هى الأكثر حاجة إلى الإيمان بقيمة وأهمية الدراسات العلمية لترشيد مستقبلها فى جميع دروب الحياة.(٢)

إن المشكلات المعاصرة سواء على المستوى المحلى الخاص أو المستوى الإنسانى العام تتسم فى بعض أو كل عناصرها بالجدة والحداثة، حيث تتزايد سرعة التغير فى العالم مع التطورات التكنولوجية السريعة فى جميع المجالات، مما يؤدى إلى ظهور أنواع من المشكلات لم تكن مطروقة من قبل، وبالتالى يصعب التغلب عليها إلا من خلال حلول- هى الأخرى- غير مطروقة، أو ما يطلق عليها الحلول الإبداعية، ولزيادة فرصة الحصول على هذه النوعية من الحلول يجب التوصل إلى طرق أو إستراتيجيات لإستثارة القدرات الإبداعية الكامنة فى الأفراد، وهى أساليب تنطوى على المعارف العلمية اللازمة للوصول إلى أقصى إفادة من القدرات الإبداعية، فعلى الرغم من أن القدرات الإبداعية تنمو بشكل متطور من خلال التفاعل مع الآخرين، ومع أشكال الحياة التى يعيشها الفرد، إلا أن هذا وحده غير كافى،

---

(١) محمد فتحى: مرجع سبق ذكره، ص ٥٤.

(٢) مصطفى سويف: علم النفس (فلسفته وحاضره ومستقبله ككيان إجتماعى)، مكتبة الأسرة، الهيئة المصرية العامة للكتاب، ٢٠٠٠، ص ١٩٤.

ولابد من تطبيق أساليب التفكير العلمى على مجال العمل من خلال برامج تهدف إلى تنمية الطاقات الإبداعية على نطاق الفرد وعلى نطاق المجتمع.(١)

و إستراتيجيات تحفيز التفكير الإبداعى هى فى أغلبها طرق جماعية لحل المشكلات يمكنها أيضاً أن تطبق بشكل فردى، والإختيار بين التطبيق الفردى أو الجماعى يتم على أساس طبيعة المشكلة وطبيعة الظروف المحيطة، وقد أظهرت الكثير من الدراسات أن متوسطات الحلول الجماعية تتفوق على متوسطات الحلول الفردية، فى الوقت التى تتفوق فيه أفضل الحلول الفردية على أفضل الحلول الجماعية من حيث النوعية، وغالباً ما تلجأ وكالات التصميم للحلول الفردية لتقليل الوقت والتكلفة، ويصدق هذا بشكل خاص على النوعيات البسيطة من المشكلات، والمشكلات التقنية التى يتوفر فيها كماً وافياً من المعلومات، أما المشكلات الأكثر صعوبة كتطوير منتج مثلاً، فقد يصبح الحل الجماعى فيها ضرورة حتمية، لأن مثل هذه المشكلات لا يمكن التعامل معها إلا على أساس قاعدة كبيرة من المعلومات التى يتم تجميعها وتقييمها، وهو ما يتوفر فى حالة الحل الجماعى.

و فى هذا الفصل يتناول البحث خصائص كل من المصمم المبدع، ووكالة التصميم المبدعة، ثم يتعرض لمعوقات الإبداع داخل وكالات التصميم وكيفية التغلب عليها، وبعدها يتناول البحث بالشرح مجموعة من أشهر طرق وإستراتيجيات تحفيز الإبداع.

وكالات التصميم المبدعة:

Creative Design Agencies:

يمكن تعريف "الإبداع" "Creativity" على أنه (فكرة جديدة تطبق لتقديم أو تحسين عملية أو منتج أو خدمة)، وعلى هذا فإن التغيير بشكل عام والإبداع بشكل خاص يعتبران ضرورة لأى مؤسسة تهدف إلى البقاء فى مجال المنافسة، وذلك تحت ضغط القوى الخارجية المتمثلة فى العملاء والمنافسين والظروف الإقتصادية والإجتماعية والسياسية والمنافسة الدولية، والقوى الداخلية المتمثلة فى القيادات المبدعة وإستراتيجيات التغيير التى تتبعها المنظمات فى دفع عجلة التغيير والإبداع، ومن خلال هذه الإستراتيجيات يمكن تخطى عملية الحل المنطقى للمشكلات فى المؤسسات التى تأخذ ثلاثة أشكال هى: (الإعتماد على الطرق المتبعة والمستخدمة من قبل، أو الإعتماد على آراء الخبراء، أو إستخدام ما يطلق عليه الفلاسفة المنطق السلفى، ويقصد به إفتراض أن أكثر الحلول منطقية ووضوحاً هو بالتالى الحل

---

(١) مصطفى سويف: دراسات نفسية فى الإبداع والتلقى، مرجع سبق ذكره، ص- ص ٤٣- ٤٥.

الصحيح)، وصولاً إلى عملية الإبداع التى تتضمن درجة معقولة من عدم التأكد، حيث يصعب التنبؤ بالنجاح، كما تتطلب أيضاً التضحية بقدر من الموارد كان من الممكن أن توجه لإستخدامات أخرى، ويقوم الإبداع بإختراق الحواجز التنظيمية حيث أن عملية التطوير والتنفيذ تتطلب مشاركة أكثر من وحدة فى نفس الوقت[1]، كما يحدث فى الوكالات الإعلانية عندما ينتقل التصميم بين وحدات الإنتاج المختلفة، من فريق التصميم وفصل الألوان والطباعة ...، وتتحدد خصائص الإبداع فى أى مؤسسة من خلال خصائص الفرد المبدع نفسه كعضو فيها، وأيضاً خصائص المؤسسة ككيان كلى، وفيما يلى بعض أهم هذه الخصائص:

- **خصائص المصمم المبدع داخل وكالة التصميم:**
- **Characteristics of Creative Designer in the Designing Agency:**

لا تختلف خصائص المصمم المبدع داخل وكالة التصميم عن الخصائص والسمات العامة التى وضعها "جيلفورد" "J. P. Guilford" ورفاقه للمبدع، وقد وضع أستاذ بجامعة أو هايو يسمى "روس موونى" "R. L. Mooney" مجموعة من الخصائص التى تضمن السلوك الإبداعى لدى أعضاء أى مؤسسة، ويمكن تطبيقها على وكالات التصميم Design Agencies كالتالى:

١. وجود طاقة كبيرة للعمل والإنتاج، بالإضافة إلى درجة كبيرة من روح المبادرة والمغامرة والمخاطرة، ودرجة متزايدة من الطموح.
٢. رفض التقيد بوجهات النظر الشائعة والمعتادة، والتفتح الذهنى وإحترام حقوق الغير.
٣. إمتلاك مهارات متنوعة، وتعدد الهوايات والإهتمامات، وهو ما يشكل مخزوناً فكرياً ملائماً أو إطاراً لظهور الأفكار التصميمية المبدعة.
٤. إكتساب الخبرات مع تجاهل التجارب الفاشلة السابقة، والتعامل مع أى مشكلة من خلال شعور بالثقة فى حلها.
٥. النقد الدائم للنفس، وعدم إلقاء اللوم على الآخرين فى حالة الفشل.
٦. الجرأة وعدم الخوف من طرح أى أسئلة عند التعامل مع المشكلات، فمن خلال إجابات الأسئلة قد تأتى الحلول المبدعة.
٧. عدم إغفال دور الحدس Intuition فى تقديم الأفكار الإبداعية للتصميمات.

---

(١) محمد محمد عريشة: مرجع سبق ذكره، ص ٤٠٨.

٨. الميل للإنصات لكل فكرة، وتأجيل الحكم لما بعد التجربة.[١]

- **خصائص وكالة التصميم المبدعة:**
- **Characteristics of Creative Design Agency:**

و يمكن تلخيص أهم خصائص وكالة التصميم المبدعة كما يلى:

١. لديها ثقافة عامة وإستراتيجيات تقوم على الإلتزام بالإبداع، أى أن المناخ الداخلى فيها يسمح بحدوث الأخطاء ويتحملها، ويقصد بالأخطاء هنا الأفكار الجديدة التى قصد بها خيراً ولكنها لم تعمل بالشكل المطلوب، ولا يتم فيها المعاقبة على الأخطاء التى تحدث نتيجة الإبداع.

٢. تتصف بوجود هياكل تدعم الإبداع، وتشجع المصممين على إستخدام قدراتهم الإبداعية لأقصى درجة.[٢]

- و بشكل عام يمكن مقارنة خصائص كل من المصمم المبدع ووكالة التصميم المبدعة، كما فى الجدول التالى :

خصائص المصمم المبدع	خصائص وكالة التصميم المبدعة
• طلاقة فكرية: وتعنى القدرة على إنتاج عدد كبير من الأفكار التصميمية بسرعة.	• تمتلك مبدعين أو أشخاص مهمتهم توليد الأفكار الإبداعية. • تتضمن وحدات مهمتها تقديم الأفكار، وتكون معفاة من كل المسئوليات الأخرى، وتستخدم تقنيات وإستراتيجيات تحفيز الإبداع. • تمتلك قنوات مفتوحة للإتصال بين المصممين وغير المصممين داخلها. • تشجع الإتصال مع غيرها من الوكالات.
• أصالة: بمعنى توليد الأفكار الغير معتادة.	• تمتلك سياسة ذات طبيعة تخالف النماذج الثابتة، أو الطرق المعتادة. • تتضمن أساليب غير معتادة فى التعامل مع المشكلات.

(١) حسن محمد خير الدين وآخرون: مرجع سبق ذكره، ص-ص ٥١٠- ٥١٢.
(٢) محمد محمد عريشة: مرجع سبق ذكره، ص٤٢٤.

	• تستعين بغير المتخصصين لحل المشكلات، فقد يضم فريق التصميم أعضاء من خارج مجال التصميم. • تسمح بغرابة الأطوار، بل وتعتبرها ميزة فى المصمم.
• يرحب بالمعلومات أيا كان مصدرها، لأنها تثرى مخزونه الفكرى. • يكون إهتمامه بالمشكلات التصميمية شخصى، ولا يتعامل مع المواقف على أنها مجرد عمل روتينى.	• تركز على أهمية الحقائق والمعلومات. • تقيم الأفكار على أساس جدارتها، وليس على أساس شخصية مقدم الأفكار، بمعنى فصل المصدر عن المحتوى، والترحيب بالأفكار من أى مصدر. • تنتقى المصممين فيها، وتكافئهم بناء على معايير الجدارة والتميز فقط.
• لديه القدرة على تأجيل الحكم على أى فكرة منه أو من أى زميل له فى فريق التصميم. • يقضى وقتاً أطول فى التحليل والإستكشاف لأى فكرة أو مشكلة تصميمية.	• تهتم بالتخطيط طويل المدى، والتأكيد على إثبات جدارتها فى السوق. • تقوم بعمل التجارب والأبحاث التسويقية على الأفكار الجديدة، بدلاً من الحكم المسبق المبنى على خلفية منطقية، فكل فكرة تأخذ فرصتها.
• أقل تسلطاً. • لديه نظرة نسبية للحياة بشكل عام.	• تعطى وقتاً كافياً للتعامل مع الأخطاء والمشكلات، ولا تسارع بتوقيع العقوبات فى حالة حدوث أخطاء. • تمتلك روح المخاطرة، وتعطى الأفكار الغريبة فرصتها.
• يحسن التعامل مع إنفعالاته ودوافعه الخاصة. • يقوم بإستكشافات عشوائية للأفكار والحلول.	• لاتدار بحزم شديد. • يحظى المصممون فيها بجو من المرح. • تعطى المصمم الحرية فى إختيار المشكلة التصميمية التى يتعامل معها من بين المشكلات المتاحة. • تتمتع بحرية مناقشة الأفكار.

• مستقل فى أحكامه عن المجتمع، بل وربما عن فريق التصميم. • يتبنى سلوكاً مغايراً، أى أنه يرى نفسه مختلفاً عن غيره من الناس.	• تسمح بالإستقلال فى الأحكام، ولا تفرض آراء أو أفكار معينة على المصممين. • لها أهداف أصيلة ومختلفة ، ولاتحاول أن تكون كغيرها.
• حياة غنية وغريبة وخيالية، مع إتجاه للتفكير أبعد من حدود الواقع.	• توفر بيئة آمنة تسمح للمصممين المبدعين بالإنطلاق الفكرى. • تسمح بنظام علمى لتوليد الأفكار، كما تفصل الوظائف الإبداعية عن الإنتاجية، فيبتعد المصمم فيها عن المشكلات الطباعية وغيرها من المشكلات التى قد تشغله عن نشاطه الإبداعى.

☒ جدول رقم (٢- ٣- ١) مقارنة بين خصائص المصمم المبدع ووكالة التصميم المبدعة (١)

معوقات الإبداع فى وكالات التصميم:

Barriers of Creativity in Design Agencies:

لا يخرج نمط العمل فى أى وكالة تصميم غالباً عن نمطين محددين: إما التكرار أو الإبداع، ولا يتوقف الإبداع فى أى وكالة إعلانية على إنتاج إعلانات مبدعة فحسب، بل يمتد أيضاً ليشمل طرق إدارة العلاقات بين المصممين وغيرهم داخل الوكالة، والجو الإبداعى للوكالة ككل، فظهور الأفكار التصميمية المبدعة ليس بالعملية السهلة أو البسيطة، بل إنه يواجه جملة من الصعوبات والعقبات قبل وصول الأفكار لمرحلة التحقيق الفعلى أو الإعلان المطبوع، وهذا ما أشار إليه "بوير""M. Bower" عندما أوضح أنه (فى كل منظمة يوجد عدد من الأشخاص الذين تتبادر إلى أذهانهم الأفكار الجديدة والقيمة، والتى يمكنها أن تؤدى إلى إكتشاف ما، إلا أن الكثير من هذه الأفكار لا تولد إطلاقاً، أو تموت بعد ولادتها مباشرة، وقد يسحق بعضاً منها فى طفولته، أو لا تنجح فى النمو إلى أن تصل إلى مستوى التحقيق من أجل أن تعتبر كشفاً جدياً).

(1) Stoner, James A. F.: Management (Second Edition), Prentice-Hall, p. 427.

- عوامل إعاقة الإبداع داخل وكالات التصميم:
- **Factors that Barry Creativity in Design Agencies:**

إن الأفكار المبدعة تأتى للجميع وحتى الأفراد العاديون، إلا أن هناك عدد قليل فقط هو القادر على إظهارها أو تحديدها بوضوح، والمناخ المشجع الذى ينعدم فيه النقد الهدام والأحكام الجائرة يمكنه أن يسمح للفكرة أن تأخذ طريقها، وهناك جملة من العبارات المأثورة التى يحفظها الجميع والتى لديها القدرة على قتل أى إبداع قبل حتى ظهوره، ومنها: (لقد جربنا هذه الفكرة من فترة بسيطة)، أو (لا يمكن أن يتم تنفيذها)، أو (إنها موجودة من قبل)، (لقد فكر الآخرون فى هذا الحل)، أو (لو كانت فكرة جيدة لتحققت منذ زمن)، وكذلك (إنها فكرة جيدة ولكنها باهظة التكاليف)، و(هل تضمن أنها ستنجح؟)، ويرجع السبب فى موت الأفكار داخل أى وكالة إعلانية أو أى مؤسسة بشكل عام إلى أربع عوامل هى:

١. عدم توافر القدرة على شرح الفكرة وإظهارها، أو عدم قدرة المصمم على تقديم فكرته فى صورة مقنعة، ويستطيع المصمم التغلب على هذا المعوق من خلال تحسين قدراته ومهاراته فى الرسم والتلوين وإستخدام الكمبيوتر، كما يسعى للتغلب على مشاعر الخوف من الفشل التى قد تسيطر عليه وتعوق إبداعاته.

٢. الخوف من النقد خشية أن تكون الفكرة قد أخذت طريقها من قبل إلى الآخرين، وبالتالى أن تعتبر فكرة مسروقة، ويتغلب المصمم على هذا المعوق من خلال الإطلاع على الإصدارات العالمية فى مجال التخصص، وبالتالى تتكون لديه فكرة عامة عن أحدث الإصدارات التصميمية فى العالم.

٣. الإحساس المضلل بعدم صلاحية الفكرة للتطبيق، ويتغلب المصمم على هذا المعوق من خلال الخبرة وممارسة النشاط التصميمى.

٤. عدم توافر القدرة على إستغلال اللحظة المناسبة لإظهار الفكرة، ويحتاج المصمم فى تغلبه على هذا المعوق لتنمية مهاراته الإجتماعية، وتحسين تفاعله الإجتماعى مع الغير.(١)

---

(١) ألكسندرو روشكا: مرجع سبق ذكره، ص- ص ٨٨- ٩٠.

- أنواع معوقات الإبداع فى وكالات التصميم:
- **Types of Barriers of Creativity in Design Agencies:**

يمكن تصنيف معوقات الإبداع فى المؤسسات- ومنها وكالات التصميم- إلى ثلاث مجموعات رئيسية هى: (المعوقات الشخصية ، والمعوقات التنظيمية ، والمعوقات الإجتماعية)، وفيما يلى عرض لأهم ملامح كل منها:

١. المعوقات الشخصية Personal Barriers: وتتمثل فى المعوقات التى تقيد تفكير المصمم، وتمنعه من السعى وراء كل جديد، وتنبع هذه المعوقات من داخل المصمم نفسه بعيداً عن الظروف داخل المؤسسة أو خارجها، وهى:

أ- النمط التقليدى فى الأداء Normal Type of Working: بمعنى أن يصبح المصمم أسيراً لعاداته القديمة، يدفعه إلى هذا الخوف من المخاطرة والفشل، فيشعر وهو يقدم التصميمات التقليدية بأنه يعمل عملاً مضمون النتائج، دون أى توتر أو قلق من حدوث فشل فى النتائج التى تعود أن يحصل عليها، أو أن يرفضه العميل، أو أن يفشل جماهيرياً.

ب- الخوف Fear: ويلعب دوراً كبيراً فى الحد من القدرات الإبداعية، خاصة عندما لا تسمح البيئة الإجتماعية داخل وخارج الوكالة للمصمم بالتجربة والخطأ، فيمنعه الخوف من السعى وراء الجديد، كما يؤدى إلى إختلال تكيفه مع البيئة المحيطة به داخل الوكالة، بالإضافة إلى الإضرار بصحته النفسية ونقص ثقته بنفسه.

ت- الأحكام المسبقة Prejudges: تتضح فى عبارات مثل: (ليس فى الإمكان أفضل مما كان) ، أو (الذى تعرفه أفضل مما لا تعرفه)، أو أن (العميل يكفيه كذا)، أو أن (الناس لن يتفهموا الإبداع) ...، وغيرها من العبارات التى تقتل أى فكرة مبدعة، وكلها تنتج عن الخوف والجهل معاً، وهى كافية لإجهاض قدرات المصمم الإبداعية.

ث- عدم القدرة على إظهار الأفكار Lacking the Ability of Presenting Ideas: الخوف من النقد هو المسبب الرئيسى لهذا العائق عندما تكون الفكرة واضحة ومحددة فى ذهن المصمم، وكثيراً ما تكون الفكرة فى عقل الإنسان ولكنه غير قادر على تحديدها وصياغتها وإظهارها، والمصمم إذا إفتقد المهارات الفنية والتقنية، فإنه يكون عاجزاً تماماً عن التعبير عن أفكاره، ويجب على المصمم أن يمتلك الطرق التى من خلالها يستطيع توصيل أفكاره إلى الآخرين وذلك بإستخدام أى من تقنيات التنفيذ المتاحة له.

٢. المعوقات التنظيمية Organizational Barriers: إن وكالة الإعلان التى تسود فيها الأساليب التقليدية، وتركز السلطة فى أيدى إدارتها، وتنعدم فيها روح الفريق بين أعضاء فرق التصميم، ولا يعرف كل فرد فيها واجباته بالتحديد، هذا بالإضافة إلى عدم تشجيع الإبداع، هذا النوع من الوكالات يؤدى إلى تهرب أعضائه من مسئولية الإبداع خوفاً من تحمل النتيجة.

٣. المعوقات الإجتماعية Social Barriers: إن التقاليد والأعراف التى يفرضها المجتمع قد تقسو أحياناً على من يخرج عليها، وبالتالى يميل أغلب الأفراد إلى التصرف بالطريقة التى يتوقعها منه الآخرون حتى تنسجم علاقته معهم ويحصل على رضاء المجتمع، ويترتب على هذا أن يتجنب المصمم الأفكار التى تخرج عن نطاق توقعات الآخرين ويتحاشى التفكير بطريقة إبداعية، وقد سبق فى الفصلين السابقين من هذا الباب التعرض لموضوع علاقة المجتمع بالمبدع، وتم فيه توضيح كيف يمكن أن يصير المجتمع معوقاً لإبداع أبنائه.

- **كيفية التغلب على معوقات الإبداع فى وكالات التصميم:**

- **How to Conquer Barriers of Creativity in Design Agencies:**

سجل "كوجوكارو" "C. Cojocaru" بعض الملاحظات الهامة فيما يتعلق بدراسة الجو المناسب للإبداع فى المنظمات، وقد أكد فى كتابه "الإبداع والإكتشاف" "Creativity and Discovery" على أنه ينبغى الإنطلاق من أن كامل شخصية المؤسسة يمكن إعتبارها مصدر للأفكار، ومن أجل دعم رأيه أشار "كوجوكارو" إلى النتائج التى أوردها المختصون من معهد ماساتشوستس التكنولوجىM.I.T، والتى توضح أن ٨٠% من المبيعات التى تحققت من النتاجات الجديدة لا تعود إلى جهود متخصصين دارسين، وإنما إلى بعض المبدعين الذين تم إختيارهم من العمال التقنيين، وقد أكد "كوجوكارو" على أهمية أن تضع المنظمات أنظمة لإكتشاف أصحاب المواهب الإبداعية، وذلك كى يتم إدراجهم فى فرق الإبداع.(١)

و يمكن التغلب على معوقات الإبداع داخل أى وكالة تصميم من خلال إتجاهين مختلفين، الأول يتعامل مع المصمم داخل الوكالة، والثانى يتعامل مع الوكالة ككل، ويمكن تفصيلهما كالتالى:

---

(١) المرجع السابق، ص ٩٠.

١. دور المصمم Designer's Role: يمكن للمصمم أن يتغلب على المعوقات التى تواجه العملية الإبداعية لديه عن طريق إتباعه للمبادئ التالية:

أ- على المصمم أن يتنبه لأهمية الأفكار التى قد تطرأ على عقله فى أى لحظة، وأن يكون على إستعداد لتسجيل هذه الأفكار لحظة بزوغها، وقد يتطلب الأمر الإحتفاظ بمفكرة صغيرة لتسجيل الأفكار كتابة أو رسماً حتى لا تفقد أو تنسى.

ب- المعارف الغزيرة لدى المصمم لها دورها فى تنمية قدرات الإبداع لديه، وقد لا تكون هذه المعارف على علاقة مباشرة بمجال التصميم، أو بالمشكلة التصميمية نفسها، ومع ذلك فيمكنه الإستفادة بالمعارف المتسعة التى يحصل عليها وربطها بالتصميم.

ت- تجنب الجمود فى التفكير والنظر إلى الأمور من زوايا مختلفة وجديدة، ومحاولة إيجاد أكثر من فكرة للتصميم الواحد، والتنقل الحر من فكرة إلى أخرى.

ث- إتساع الأفق وعدم التصلب، والتسامح مع الآراء التى قد لا تتفق مع وجهة نظر الفرد، وتقبل النقد، ومحاولة التعلم والإستفادة من كل الآراء.

ج- يقظة المصمم ووعيه بكل ما يجرى حوله يساعده على تفهم الأمور بشكل أكبر، ويساعده على أن يكون له آراؤه ووجهات نظره الخاصة.

ح- الهوايات مثل الهوايات اليدوية كالفنون والحرف، أو الهوايات الذهنية كحل الألغاز والتمارين العقلية، حتى لو لم يكن لها علاقة بمجال التصميم، حيث أن الإستخدام الدائم والنشيط للعقل ينمى القدرة الإبداعية.

خ- تساهم روح المرح والدعابة فى تخفيف حدة التوتر، وقد أثبتت التجارب أن الإنسان يكون أكثر إنتاجاً وإبداعاً عندما يتحرر من القلق والتوتر.

د- روح المخاطرة فى العمل والإستعداد لتقبل الفشل يساعدان على ظهور الأفكار المبدعة، فالخوف من الفشل يعيق ظهور الإبداع.

ذ- الثقة بالنفس، والبعد عن الإستسلام السريع.

ر- يجب على المصمم أن يكون لديه فهماً ووعياً ذاتياً حتى يستطيع أن ينمى قدراته الإبداعية، ويتغلب على المعوقات التى قد تواجهه.

٢. دور وكالة التصميم Design Agency's Role: تستطيع وكالات التصميم أن تلعب دوراً كبيراً فى تنمية وإستثمار القدرات الإبداعية للمصممين فيها عن طريق ما يلى:

أ- توفير هيكل تنظيمى مرن وسياسات وإجراءات تتماشى مع الإبداع.

ب- توفير مناخ مؤسس على التفكير المتجدد لدى الإدارات داخلها.

ت- عدم الإفراط فى الرقابة على المصممين وفرق التصميم.

ث- فتح قنوات الإتصال بين المصمم والإدارات المختلفة.

ج- إستعداد الوكالة التام لقبول التغيير والتجديد.

ح- تشجيع العاملين فى مختلف المستويات والخبرات للمساهمة بالأفكار والإقتراحات، ومنح الفرصة للأفكار الجديدة التى يقدمونها، وقد تأتى هذه الأفكار من خارج فريق التصميم.

خ- توفير جو إستقرار وأمان وظيفى، وإختيار وترقية الأفراد على أساس الجدارة والإستحقاق.

د- تطبيق الإستراتيجيات التى تستخدم لتحفيز القدرات الإبداعية كـ العصف الذهنى والسينكتيس ...(١)

إستراتيجيات تحفيز القدرات الإبداعية:

Strategies of Stimulating Capabilities of Creativity:

جاءت آراء الكثير من العلماء مؤيدة لفكرة أن عالم اليوم لا يحتاج لنمط المبدع الموسوعى Encyclopedic Creative الذى شاع فى عصر النهضة، وإستبدلوه بمفهوم آخر هو الإبداع الجماعى Creativity in Group، فظهرت الكثير من الآراء التى تعترف به على أساس أن الكثير من الأعمال المبدعة جاءت كنتاج لفرق للبحث العلمى تكاتفت جهودها معاً للوصول إلى النتيجة المرجوة، وقد أشار "جوردون" "G. Gordon" إلى هذا بقوله: (إن تراكم المعلومات ووجود المادة العلمية المستخدمة فى أى علم متقدم هما نتائج مساهمات جماعية بين أشخاص أكثر مما هى شخصية أو نتاج شخص واحد، إن العلم إجتماعى، وحتى أولئك الفرديون من بين النظريين، فإنهم مرتبطون بباحثين آخرين يقدمون لهم المعطيات اللازمة من أجل إعداد نظرية ما)، إلا أن "جوردون" أيضاً لم ينف الطابع الفردى الذى يتداخل مع الطابع الإجتماعى فى عملية الإبداع، حيث أن إندماج المعطيات التى تقود إلى

---

(١) حسن محمد خير الدين وآخرون: مرجع سبق ذكره، ص- ص ٥٢٥- ٥٣٠.

النتاج الجديد هى فى النهاية عملية فردية، ولكنها تأخذ مكانها فى الوسط الإجتماعى وتتأثر به.(١)

و الإستراتيجيات الإبداعية بشكل عام هي طرق جماعية لحل المشكلات، أغلبها تم التوصل إليه داخل أماكن العمل ووكالات التصميم، وعلى الرغم من أن كل هذه الطرق يمكن تطبيقها بشكل فردى إلا أنها تحقق أفضل نتائجها عن طريق جماعة متنوعة الإهتمامات والمعارف، ومن أهم مميزات الحلول الجماعية للمشكلات أنها توفر قدراً أكبر من المعلومات والمعارف حول المشكلة المراد حلها، ومعلومات الفرد مهما كانت ضئيلة فإنها بإضافتها إلى معلومات المجموعة تكتسب طابعاً موسوعياً Encyclopedic، وتتغلب معلومات ومعارف المجموعة على معلومات ومعارف الفرد، كما يؤدى تعدد طرق التفكير والنظر إلى المشكلات من زوايا مختلفة إلى المساعدة على توليد عدد أكبر من الحلول، والأفكار التى تتولد من خلال الجماعة يكون لها فرصة أكبر من القبول لدى الجماعة، ويكون لديهم فرصة أكبر لفهمها.

أما أهم عيوب الحل الجماعى فتتمثل فى عدم وجود ما يضمن أن يكون السبب فى قبول الجماعة للحل هو جودة أو أصالة الفكرة، فقد يرجع السبب مثلاً إلى مهارة عرض الفكرة أثناء الجلسة، كما لا يوجد ما يضمن إلتزام قائد الجلسة بآراء المشاركين وعدم التحكم فى آرائهم، أو أن يكون كل أفراد الجماعة يفكرون بنفس الطريقة ويحملون نفس التوجهات الفكرية، ويصبح الحل الجماعى فى هذه الحالة مضيعاً للوقت، كذلك يتحول الأمر إلى مشكلة كبيرة إذا تعصب أعضاء الجماعة لآرائهم، وتعاملوا مع الأمر كقضية مكسب أو خسارة(٢)، وفيما يلى عرض لمجموعة من أشهر الإستراتيجيات الإبداعية :

- **العصف الذهنى:**
- **Brainstorming:**

لم يكن "ألكس أو زبورن" "A. F. Osborn" راضياً عن الإجتماعات التى كانت تعقد لمناقشة أمور الطباعة والنشر فى وكالة الإعلان الأمريكية الكبيرة التى كان يعمل بها، وأراد التوصل إلى طريقة لتوليد أفكار الحملات الإعلانية فقام بتأسيس هذه الطريقة فى عام ١٩٣٨، وطورها فى كتابه "التخيل التطبيقى" 'Applied Imagination" الذى ظهرت طبعته الأولى عام ١٩٥٧(٣)، وتعتمد هذه الطريقة على عرض مشكلة معينة على مجموعة

(١) ألكسندرو روشكا: مرجع سبق ذكره، ص ٩٥.

(2) Stoner, James A. F.: Op.cit, p.p. 334-336.
(3) Ibid.: Op.cit, p. 425.

من الأفراد، ثم يطلب منهم أن يدلوا بأكبر قدر ممكن من الأفكار بشأن حلها، ويتم تكليف أحد أعضاء المجموعة بتسجيل الأفكار المطروحة حتى تتم مناقشتها وتقييمها بعد إنتهاء جلسات العصف الذهنى[1]، وقد أطلق على هذه الطريقة العديد من الأسماء منها طريقة "المحاكمات المؤجلة" أو "إرجاء التقويم"، وذلك لأن المحاكمات ترجأ إلى بعد حين من أجل تقويمها، كما أسماها "بيرون" "Pieron" طريقة تجاذب الأفكار، إلا أن العصف الذهنى وتجاذب الأفكار كانت دائماً هى الأكثر إستخداماً.

لقد كتب الشاعر الألمانى "فريدريش شيللر" "F. Schiller" رسالة لصدديق له يقول فيها: (على ما يبدو لى، إن شكواك وعدم رضاك يعودان للإكراه الذى يفرضه عقلك على خيالك، وأريد أن أو ضح ذلك عبر التعبير المجازى، إنه من غير المفيد- بل إن مما يعيق العمل الإبداعى للروح- أن يتفحص العقل الأفكار التى تتدفق تفحصاً مبالغاً فى التدقيق، ولا سيما الأفكار التى هى فى طور الخروج إلى الوجود لكونها لا تزال على بوابة الفكر، وإذا ما نظرنا لفكرة ما وحيدة- مهما تكن ذات دلالة ومتانة- لا تملك دلالتها إلا بربطها بأفكار أخرى تليها، وربما تظهر غير معقولة لكنها تحقق موضعاً حسناً فى علاقاتها).[2]

١. <u>التعريف Definition:</u> عرف "جيوفرى راولينسون" "G. Rawlinson" طريقة "العصف الذهنى" بأنها (وسيلة للحصول على عدد كبير من الأفكار من مجموعة من الناس فى وقت قصير).

و كلمة (أفكار) هنا لا تعنى بالضرورة أن تكون أفكاراً جيدة، بل إن جلسات العصف الذهنى تنتج المئات من الأفكار التى تتنوع بين الذكية الناجحة وبين الساذجة تماماً والخرقاء والعقيمة، وكلها تكون مقبولة فى الجلسة، بل إن الأفكار الساذجة والعقيمة تكون لها فوائد عديدة فى الجلسة، من أهمها توليد الضحكات التى تحفز الفكر وقطع الصمت وقتل الملل.

وبالنسبة لكلمة (جماعة من الناس) فيتراوح عدد الناس فى جلسة العصف الذهنى بين ٥ أو ٦ إلى عشرين عضواً، والعدد المثالى هو حوالي ١٢ عضواً، والمشكلة فى العدد الكبير هى أن معدل تدفق الأفكار يكون كبيراً جداً لدرجة قد تسبب يأس بعض الأعضاء من المشاركة بأفكارهم، أما العدد الصغير يكون معدل الأفكار فيه شديد البطء، وتتسم المجموعة بالأدب الشديد، ويصعب توفير جو من المرح والإنطلاق[3]، ويفضل أن يكون عدد أفراد المجموعة فردياً، وقد أشار "آرنولد""J. E. Arnold" إلى أن طريقة العصف الذهنى موجهة أساساً إلى

---

(١) حسن محمد خير الدين وآخرون: مرجع سبق ذكره، ص ٥١٩.
(٢) الكسندرو روشكا: مرجع سبق ذكره، ص- ص ١٨١- ١٨٤.
(3) Rawlinson, Geoffrey: Op.cit, p.p. 36 - 38.

الجماعات صغيرة العدد، ولكنه يعتقد أن هذه الطريقة يمكن تطبيقها على الفرد منعزلاً عن الآخرين، أى أن يطبقها الفرد على نفسه أو على الوكالة أو المكتب بكاملها، بينما يعتبر بعض العلماء ومن بينهم "بوشار" "T. J. Bouchard" أن فعالية طريقة العصف الذهنى تكون أعلى عندما يتم تطبيقها فردياً قياساً بحال تطبيقها جماعياً، أما "دونالد تايلور" "D. W. Taylor" و"بول بيرى" "P. Berry" و"كليفورد بلوك" "C. Blok" فقد رأوا أن هذه الطريقة فعالة بالنسبة للجماعات والأفراد على حدٍ سواء.(١)

أما (فى وقت قصير) فتشير إلى أن المعدل السريع لتوليد الأفكار الذى تحققه جلسة العصف الذهنى هو أحد أهم المميزات لهذه الطريقة، وقد يصل إلى ١٠٠ فكرة فى ٢٠ دقيقة هى مدة الجلسة.(٢)

٢. <u>المبادئ التى تقوم عليها طريقة العصف الذهنى Principles of Brainstorming</u>: إن مبدأ تعليق أو إيقاف الأحكام هو المبدأ الأساسى الذى تقوم عليه طريقة العصف الذهنى، وهو مستمد من الفكرة التى تقوم عليها جلسات التحليل النفسى الفرويدية، والتى يطلب فيها من المريض أن يسترخى على الأريكة، ثم يسرد كل ما يخطر فى باله حتى تلك الأمور التافهة التى يرى أنه لا قيمة لها، والهدف من ذلك تحرير الجانب المكبوت داخله وفك القيود التى تكبل تفكيره، والوصول به إلى أسباب صراعه وحل العقدة، فالطريقتين تعتمدان على الترابطات والتداعيات الحرة Free Associations، وإن إختلفتا فى الأهداف والأصول الإيحائية.(٣)

و يمكن أن يتم حصر المبادئ التى تقوم عليها طريقة العصف الذهنى فى أربع مبادئ هى:

أ- إيقاف الحكم Judgment Suspend: بمعنى أن ينحى التقييم جانباً طوال مدة جلسة العصف الذهنى، ولا يسمح بأى نوع من أنواع التقييم سواء كان ذاتياً أو لأفكار الغير، وأى فرد ينطق بجملة من نوع هذه فكرة سخيفة يؤمر بإيقاف الحكم.

ب- الإنطلاق Free-wheeling: بمعنى تجنب الخوض فى المعوقات، والتفكير بحرية كاملة فى المشكلة، ويسمح بكل أنواع الأفكار جيدة أو سيئة، مناسبة أو سخيفة، كما تسجل هذه الأفكار أيضاً حيث أن تعديل فكرة جريئة هو أفضل من تقوية فكرة ضعيفة.

---

(١) ألكسندرو روشكا: مرجع سبق ذكره، ص- ص ١٨٥- ١٨٧.

(2) Rawlinson, Geoffrey: Op.cit, p 38.

(٣) ألكسندرو روشكا: مرجع سبق ذكره، ص- ص ١٨٢- ١٨٣.

ت- الكم Quantity: حيث يشجع المشاركون فى الجلسة على إنتاج أكبر كم ممكن من الأفكار بغض النظر عن جودتها، وكلما زاد عدد الأفكار المقترحة زادت إحتمالية الوصول لعدد أكبر من الأفكار الأصيلة.

ث- التخصيب المتقاطع Cross-fertilizing: يتطلب التخصيب المتقاطع إلتقاط وتطوير أفكار الآخرين، وعلى الرغم من أن هذا قد يعتبر تصرفاً غير مهذب فى حالة اللقاءات العادية، إلا أنه فى جلسات العصف الذهنى إذا حدث وأشعلت فكرة شخص ما فتيل فكرة ما فى رأس شخص آخر، يكون على هذا الآخر أن يطورها ويخرجها.(1)

٣. مراحل العصف الذهنى Stages of Brainstorming: حدد "ألكسندرو روشكا" "A. Roshca" أربع مراحل أساسية لطريقة العصف الذهنى: (حيث يتم توضيح المشكلة أو لاً وتحليلها إلى عناصرها الأولية، ثم تبويبها من أجل عرضها فى جلسة العصف الذهنى، أما المرحلة الثانية فهى جلسة عرض الأفكار والتى يكون أغلبية الأعضاء فيها على غير علاقة بالمشكلة المطروحة، ويقتصر دورهم على الإيحاء بالأفكار غير العادية والغريبة عن المشكلة، ويتم تقويم هذه الأفكار فى المرحلة الثالثة حيث يتم إختبارها وحسابها عملياً، وقد تستمر هذه المرحلة لعدة أيام بحيث يمكن الإستفادة من الأفكار الجديدة التى قد تطرأ للأفراد، ويتم فيها إختيار قائد الجلسة كما يتم إختيار أمين السر ليقوم بتسجيل مايعرض فى الجلسة دون أن يسجل أسماء المتكلمين أو مقدمى الأفكار).(٢)

هذه هى الأربع مراحل الأساسية التى حددها "روشكا" لطريقة العصف الذهنى، أما "جيوفرى راولينسون" "G. Rawlinson" فقد حدد لها ست مراحل هى: (صياغة المشكلة، وإعادة صياغتها، وإختيار إعادة الصياغة الأساسية، ثم جلسة التسخين، ثم جلسة العصف الذهنى، وأخيراً جلسة إختيار أكثر الأفكار غرابة)، وقد أكد "راولينسون" على أهمية كل مرحلة من هذه المراحل، وعلى ضرورة إتمام كل مرحلة بعناية قبل الدخول فى المرحلة التى تليها، وركز بشكل خاص على المرحلة الثالثة المتعلقة بإختيار إعادة الصياغة الأساسية، وعدم الإندفاع إلى جلسة العصف الذهنى قبل الإنتهاء منها(٣)، أما عملية عكس إتجاه العصف الذهنى فيمكن التعامل معها على أنها مرحلة من مراحل طريقة العصف الذهنى، كما يمكن التعامل معها على أنها تقنية مستقلة لتوليد الأفكار الإبداعية، ويمكن عرض مراحل طريقة العصف الذهنى كالتالى :

---

(1) Rawlinson, Geoffrey: Op.cit, p.p. 38 - 39.

(٢) ألكسندرو روشكا: مرجع سبق ذكره، ص-ص ١٨٤- ١٨٥.

(3) Rawlinson, Geoffrey: Op.cit, p.p. 39 - 40.

أ- صياغة المشكلة ومناقشتها Stating & Discussing the Problem: ويتم فيها تجهيز المشاركين بمنحهم معلومات مختصرة عن المشكلة، وبالقدر الذى يسمح لهم فقط بفهم ماهية المشكلة دون أن يعيقهم عن التفكير فى الحلول الجديدة، ولا تزيد فترة الصياغة عن ١٠ دقائق يراعى فيها تجنب الأسئلة التحليلية والتفاصيل الزائدة.

ب- إعادة الصياغة للمشكلة Restating the Problem: ويقصد بها وضع مرادفات حرفية لسؤال (كيف يمكن أن.. ؟)، والوظيفة الأساسية لهذه المرحلة هى تحفيز التفكير قبل جلسة العصف الذهنى، ويتم كتابة الصياغات الجديدة للمشكلة وترقيمها تسلسلياً ثم عرضها على المشاركين، ويجب على هذه المرحلة أن تقدم على الأقل ٢٠ صياغة جديدة إلا أنه من الممكن أيضاً أن تقدم ١٠٠ صياغة، وتعتبر هذه المرحلة فى حد ذاتها تقنية قوية لحل المشكلات.

ت- إختيار الصياغة الجديدة للمشكلة Selecting a Basic Restatement: ويتم الإختيار إما بطريقة إستبدادية Autocratic من قبل قائد الجلسة، أو أن تتم بطريقة ديمقراطية Democratic من قبل كل الأعضاء، حيث يقوم الأعضاء بإختيار سبع أو ثمان صياغات جديدة أو لا، ثم يختارون واحدة أو إثنتين للبدء بعصفها، وأحياناً يتم إختيار إثنتين أو ثلاثة متقاربة وتوضع معاً كإعادة صياغة واحدة، وتتم مناقشتها مناقشة قصيرة ومختصرة، وتكتب مسبوقة بعبارة (بكم طريقة يمكننا أن ...)، وعندما يتوقف تدفق الأفكار فى إحداها تؤخذ واحدة أخرى.

ث- جلسة التسخين Warming-up Session: هى جلسة قصيرة لا تزيد مدتها عن ٥ دقائق، يلقى فيها المشاركون بالعبارة المفتاحية (هل هناك إستخدامات أخرى لـ ...؟) كمائدة طعام أو علبة سجائر ... أو شئ آخر، فالهدف هو توليد الأفكار الجادة أو التافهة، وأيضاً تطوير جو من الضحك والإنطلاق، كما يمكن أن تتم جلسة التسخين من خلال تساؤل (إفترض أنك استيقظت غداً فوجدت أنك- وكذلك الناس كلهم- أصبحتم فى نصف- أو ضعف- الطول ...)، ومع تطوير الجو الضاحك المنطلق يتجه القائد إلى إعادة الصياغة لبدء جلسة العصف الذهنى الرئيسية.

ج- جلسة العصف الذهنى Brainstorming Session: وتبدأ بقراءة القائد للصياغات الجديدة، ثم يطلب الأفكار كأن يقول مثلاً فلنأخذ بعض الأفكار، ويكون على القائد أن يراعى سرعة توليد الأفكار، ولا يعتد بعامل الدور أو الترتيب حتى لا يؤدى ذلك إلى إرباك بعض المشاركين، كما يراعى توليد جو من الضحكات والمرح حتى لا يشعر المشاركين بالملل

فيؤثر على تفكيرهم، والمرح وروح الفكاهة يعتبران من أهم محفزات التفكير الإبداعى، ومع تقدم الجلسة يتذبذب معدل توليد الأفكار ويتفاوت بين السرعة والإبطاء، ويمكن التغلب على هذا بأخذ دقيقة للإحتضان الصامت للأفكار، يطلب فيها من المشاركين النظر إلى قائمة الأفكار التى أنتجت، والغرض هنا أن تخصب الأفكار تقاطعياً فتشتعل شرارة أفكار جديدة من تلك المولدة من قبل.

و هناك طريقة أخرى لتوليد الأفكار تتمثل فى صياغة تنوعات من إحدى الأفكار، فعلى سبيل المثال فكرة (إعلن) ممكن أن تتنوع إلى (إعلن على الأوتوبيسات أو على القطارات ، أو فى المطارات ، أو على البالونات ...).

ح- إختيار أكثر الأفكار غرابة Choosing Wildest Idea: عندما تجف الأفكار ويشعر المشاركون بالتعب، تؤخذ أكثر الأفكار طيشاً وحمقاً وغرابة وتبدأ محاولة تحويلها إلى أفكار أكثر نفعاً، وحيث أن أكثر الأفكار غرابة هى فى العادة مضحكة، فإن هذا الإجراء يساعد فى توليد الضحكات، كما قد يقود إلى بعض الأفكار الممتازة التى لم يتم التفكير فيها خلال جلسة العصف الذهنى الأساسية، وقد تحور هذه الأفكار إلى أخرى أكثر نفعاً، فمثلاً (إحرق المتاجر) قد تؤدى إلى حرق المنافسين، أو حرق نموذج للمتجر كإعلان، كما قد تؤدى إرمى الدبابيس فى الطريق لإيقاف المرور إلى الإعلان على الأوتوبيسات وهى فكرة غريبة أخرى.(1)

خ- التقييم Evaluation: غالباً ما تكون عملية التقييم للأفكار التى تتولد عن جلسات العصف الذهنى عملية شاقة، وتتطلب الكثير من الدافعية والمثابرة للبحث عن عدد قليل جداً من الأفكار الجيدة وسط جبال من الأفكار الغير ملائمة، والخطر هنا أن يؤدى تراكم الأفكار السيئة إلى إستبعاد الأفكار الجيدة، فلو أنتجت جلسة عصف ذهنى إتسمت بالمرح والإنطلاق عدد ٥٠٠ فكرة، فمن الطبيعى أن يكون الإنطباع العام عند النظر إلى هذه الأفكار أنها لا تساوى شيئاً وأن الجلسة كانت مضيعة للوقت، بينما يجب أن تكون نظرة التقييم مختلفة، فلو أن جلسة عصف ذهنى إستمرت لمدة ساعتين ونصف وأنتجت فكرة واحدة فعالة فهذا يعنى أن الجلسة كانت مفيدة وفعالة. والهدف من مرحلة التقييم هو تحديد الأفكار القليلة الجيدة لإستعمالها، بالإضافة إلى طمأنة المشاركين إلى أن مجهوداتهم لم تذهب سدى، ويجب الإنتظار ليوم أو أكثر قبل البدء فى التقييم، فهذه الفترة تساعد على توليد أفكار أكثر فى عقول المشاركين قد تأتى من خلال التخصيب المتقاطع للاوعى بعد الجلسة، أو من خلال التطوير

---

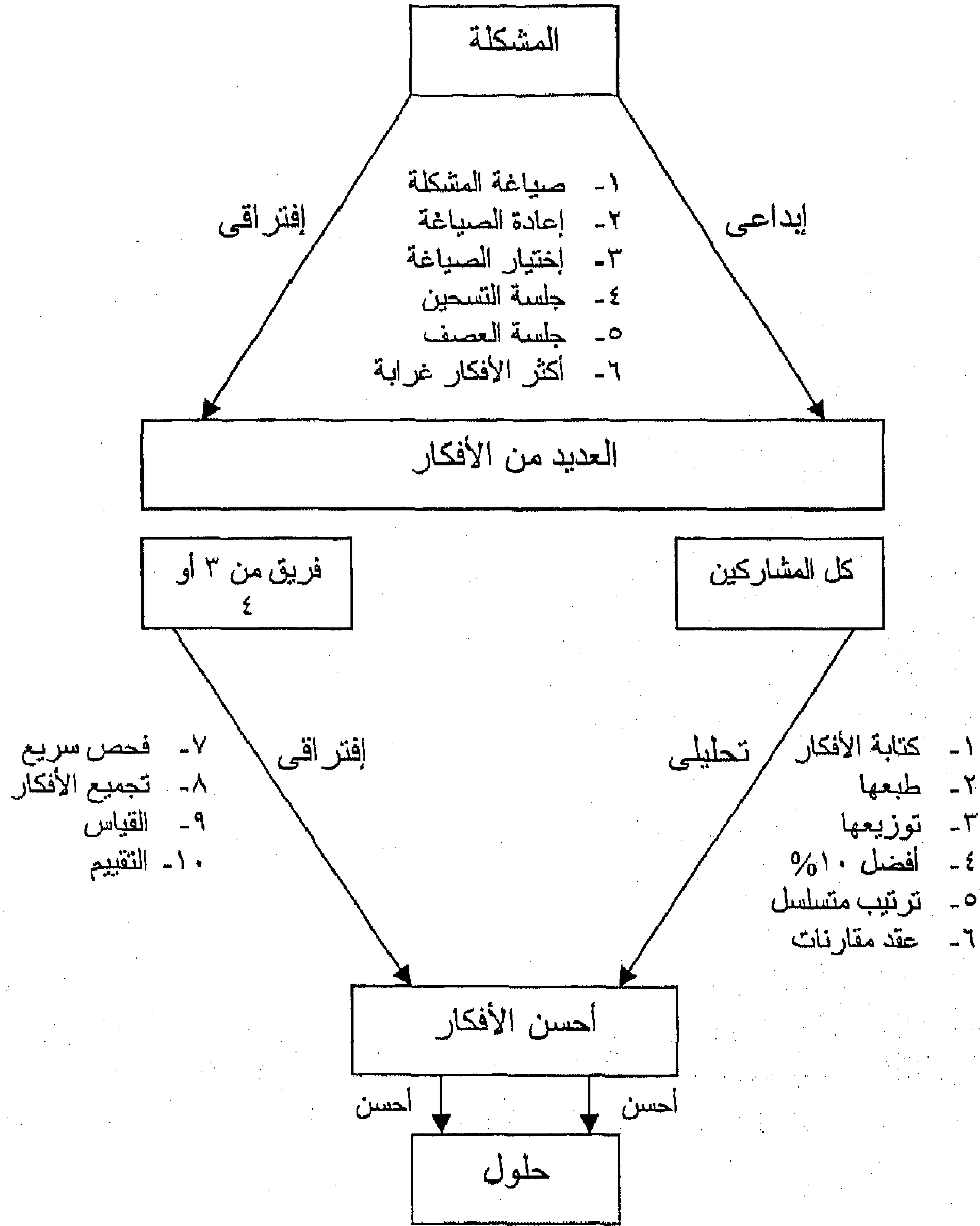
(1) Ibid., p. p. 40 - 54.

الواعى للأفكار التى تولدت خلال الجلسة، كما يجب ألا يتم التقييم بإستخدام كل المجموعة فى نفس الوقت فى جلسة حية، فقد يؤدى هذا إلى أن يدافع بعض المشاركين عن آرائهم، كما أن جلسة التقييم تستهلك الكثير من الوقت بالمقارنة بجلسة العصف الذهنى نفسها، فإذا إستغرقت جلسة العصف ثلاث ساعات، فإن جلسة التقييم قد تستغرق ثلاث أيام، ويمكن أن يتم التقييم بإستخدام كل المشاركين فى العصف الذهنى، أو بإستخدام فريق صغير العدد.[١]

د- عملية عكس إتجاه العصف الذهنى Reverse Brainstorming: يكون السؤال المطروح فى هذه العملية هو (بكم طريقة يمكن أن تفشل هذه الفكرة؟) ويتم فيها توقع الأشواك أو المعوقات المحتملة، كما يتم إعداد الإجابات على الأسئلة التى قد يطرحها العميل أو المدير لمهاجمة الفكرة، وتوقع هذه الأسئلة يقوى من فرص نجاح الفكرة، ولا يتطلب هذا الإجراء جمع كل فريق العصف الذهنى مرة أخرى، كما يمكن إستخدام هذه المرحلة على حدة كتقنية مفيدة.[٢]

---

(1) Ibid., p.p. 69 - 73.
(2) ___, p.p. 80 - 81.



☒ شكل (٢-٣-١) ملخص لطريقة "العصف الذهنى" "Brain Storming"(١)

٤. إستخدامات طريقة العصف الذهني Uses of Brainstorming: إعتبر "جلين ويلسون" "I. G. Wilson" أن طريقة العصف الذهنى معدة من أجل توليد الأفكار المتتالية المتنوعة، وأن دورها يقتصر على تقديم الأفكار التى تقترب من المشكلات، ولكن ليس من أجل حلها، ولا تعالج طريقة العصف الذهنى كل أنواع المشكلات، فهى تستخدم مع نوعية المشكلات التى تتطلب تقديم حلول أكثر من تلك التى تتطلب إتخاذ قرارات، ويغلب

(1) Ibid., p. 82.

إستخدامها فى المشكلات التى تتطلب حلولاً تتعلق بالإعلانات أو المشكلات التجارية أو بعض المشكلات التقنية التى يمكنها أن تنطوى على عدد من الحلول، كما يمكنها أن تستخدم فى مجال البحث والتطوير أيضاً.(١)

وقد إستخدمت إحدى الصحف طريقة العصف الذهنى لمواجهة مشكلة إرتفاع تكاليف الطبع، فتوصلت إلى أكثر من ٦٠٠ فكرة طبق عدد منها كحلول ناجحة للمشكلة، وكان منها طبع قسم أخبار الوظائف كجزء من الجريدة وليس كمطبوعة مستقلة كالمعتاد، كما قام أحد الأحزاب السياسية بإستخدام طريقة العصف الذهنى خلال فترة إضراب عمال البريد فى بريطانيا، للتغلب على مشكلة توزيع إشعارات اللقاء السنوى العام الذى كان سيتأجل لو لم تنشر الإشعارات قبل بضعة أيام من اللقاء، وكانت إحدى الأفكار التى تولدت فى الجلسة هى إستغلال موزعى الحليب المحليين حيث أنهم كانوا على دراية بالإنتماءات السياسية لزبائنهم، ويمكنهم تسليم الإشعارات فى البيوت الملائمة، كما توصلت إحدى الشركات الكبرى إلى حوالى ٦٠٠ فكرة لحل مشكلة تسويق ٤٧٠ مسجل كاسيت عالى السعر ومنخفض الجودة خلال سنة وحققت من خلالها مبيعات ناجحة.

وفى مجال التصميم إستخدمت إحدى الشركات طريقة العصف الذهنى لإختبار إقتراحات فريق التصميم لقطعة جديدة من آلة ألكترونية، وقد تضمنت جماعة العصف الذهنى عضواً واحداً فقط أو إثنين من فريق التصميم، وعلى الرغم من أنه لم تقدم أى أفكار جديدة إلا أن رئيس فريق التصميم كان سعيداً لأنه تأكد أن كل الإحتمالات التصميمة قد تم التفكير فيها، وأن فريق التصميم أدى عملاً جيداً، أما "راولينسون" فقد أدار جلسة عصف ذهنى ناجحة عندما كان يعمل فى مجلس إدارة "حديقة صاندريج"، وذلك لحل مشكلة تصميم مطويات للحديقة، وقد إستطاع فريق العصف الذهنى أن يقدم أكثر من ٢٥٠ فكرة ناجحة.(٢)

---

(١) ألكسندرو روشكا: مرجع سبق ذكره، ص- ص ١٨٥- ١٨٦.

(2) Rawlinson, Jeoffry, p.p. 99 - 102.

٥. الإنتقادات التي وجهت إلى العصف الذهنى Criticism to Brainstorming: على الرغم من أن طريقة العصف الذهنى قد أثبتت فعالية كبيرة فى مجال التطبيق العملى، إلا أنها أيضاً واجهت بعض المشاكل والعقبات التى أدت إلى توجيه بعض الإنتقادات لها، ومن أهم هذه الإنتقادات:

أ- قد تنتج هذه الطريقة أفكاراً سطحية أو غير فعالة: وذلك نتيجة الرغبة فى الوصول إلى الحلول السريعة، ولتلافى هذه العقبة يراعى أن يكون قائد الجلسة على دراية كاملة بتفاصيل المشكلة التى يتم عصفها ذهنياً.

ب- صعوبة السيطرة على الجو الملائم للجلسة: وإلتزام الأعضاء بالسلوك المطلوب، مثل عدم التعصب أو الثورة، وضبط النفس، والمرونة، وعدم الإصرار أو التحيز للرأى، ويمكن التغلب على هذه العقبة من خلال التوجيه المستمر من قائد الجلسة، والتأكيد على هذه النقاط فى بداية الجلسات ولفت النظر إليها عند ظهورها.

ت- قد تؤثر مشاركة قائد الجلسة فى طرح الأفكار على المشاركين: وذلك من خلال طريقته فى طرح أفكاره، أو التحمس للأفكار التى يراها جيدة، وهذا يتم التغلب عليه من خلال الإهتمام بإختيار قائد الجلسة وحسن إعداده وتدريبه على هذه الطريقة.

ث- وجود إختلاف واضح بين هذه الطريقة فى الظروف التجريبية وبينها فى الظروف الواقعية: وتعتبر من أهم الإنتقادات التى وجهت لطريقة العصف الذهنى، حيث تتوفر فى الظروف التجريبية عوامل أكثر مناسبة للإبداع، ويتطلب حل هذه المشكلة الإعداد الجيد وإدارة الجلسات بما يجعلها أقرب للظروف النموذجية.(١)

وعلى الرغم من جميع الإنتقادات التى وجهت إلى طريقة العصف الذهنى فلا تزال طريقة العصف الذهنى هى الأكثر إستخداماً وإنتشاراً بين إستراتيجيات تحفيز التفكير الإبداعى.

---

(١) حسن محمد خير الدين وآخرون: مرجع سبق ذكره، ص-ص ٣٨٣- ٣٨٥.

• المترابطات (السينكتيكس):

• **Synectics:**

قام "وليام جوردون" "W. J. Gordon" بتصميم هذه الطريقة عام ١٩٤٤، وذلك عندما كان عضواً فى شركة أبحاث وإستشارات كبيرة تدعى "آرثر ليتل"، فصمم هذه الطريقة لمساعدة الشركات على إختراع المنتجات الجديدة، وقد إستخدمتها "آرثر ليتل" فى تطوير عدد من المنتجات الإستهلاكية والصناعية لعملائها (كحبوب جديدة للإفطار، ومواد جديدة للتعبئة، وطرق جديدة للبناء ...) [1]، وقد أتم "جوردون" تحديد خصائص هذه الطريقة وشرحها بكثير من التفصيل فى كتابه "المترابطات" "Synectics"، كما أسهم "جورج برنس" "G. Prince" فى تطويرها وتعاون مع "جوردون" فى أو اخر خمسينيات القرن العشرين، وأسسا سوياً مؤسسة فى كامبريدج ماساتشوستس تمنح تصريحات إستخدام طريقة السينكتيكس للمستخدمين فى أجزاء عديدة من العالم.[٢]

١. <u>التعريف Definition</u>: يشتق مصطلح "سينكتيكس" من الكلمة اليونانية Synectikos، والتى تعنى (الجمع بين الأشياء المختلفة فى علاقة موحدة)، ولخص "باكمينستر فولر" "B. Fuller" جوهر السينكتكس عندما قال أن: (كل الأشياء- بغض النظر عن عدم تشابهها- يمكنها- بشكل ما- أن ترتبط سوياً، سواء بطريقة مادية، أو سيكولوجية، أو رمزية)، و"التفكير السينكتيكى" "Synectic Thinking" هو (العملية التى تكتشف الروابط بين العناصر الغير مرتبطة ظاهرياً)، أو (هو طريقة فصل الأشياء عقلياً ووضعها معاً لتكوين إستبصار جديد لكل أنماط المشكلات)، وحيث أن الإبداع يتضمن وضع الأشياء وتنسيقها فى بنائيات جديدة، فإن أى فكر مبدع لابد وأن يقترب من فكر السينكتيكس.

و تتكون جماعة السينكتكس من خمسة إلى سبعة أشخاص، بالإضافة إلى قائد يطلق عليه العميل الخبير، فهو الذى يعمل لدى الهيئة صاحبة المشكلة أو هو ممثلها، كما أنه يكون وحده على علم بالمشكلة، ويكون خبيراً ومشاركاً فى الجلسة فى الوقت نفسه، ويكون له حق الفيتو Veto لإيقاف متابعة فكرة ما إلا أنه لا يكون هو قائد الجلسة، ولا تستغرق الجلسة أكثر من ساعة، وينبغى أن يتوفر لدى الأعضاء الدافعية والإهتمام والقدرة الإيحائية والإستعارية، وأن يكون لديهم قدرة على المواظبة والمثابرة، وأن يتراوح عمر الواحد منهم بين الخامسة و العشرين والأربعين عاماً، وذلك حتى يتسم المشاركون بالمرونة والخبرة معاً، كما يجب أن يكون أعضاء الجلسة مؤهلين تأهيلاً واسعاً بما يتعلق بأمور وكالة التصميم أو المؤسسة التى

---

(1) Stoner, James A. F.: Op.cit, p. 426.
(2) Rawlinson, J. Geoffrey: Op.cit, p. 108.

يعملون فيها، كما يجب أن يكونوا متنوعين فى مهاراتهم ومعارفهم وإهتماماتهم، وإذا اقتضت الحاجة يمكن دعوة خبير يقوم بدور المرجع فى المعلومات، ويطلق عليه المصدر الموسوعى.(١)

٢. المبادئ التى تقوم عليها السينكتيكس Principles of Synectics: يبنى فكر السينكتيكس على ثلاث مبادئ إعتمد عليها "جوردون" فى بناء طريقته هى:

أ- أن الإنتاج الإبداعى يزيد عندما يدرك الناس العمليات السلوكية التى تتحكم فى سلوكهم.

ب- أن المكون العاطفى للسلوك أهم من المكون الفكرى، والمكون الغير عقلانى أهم من المكون العقلانى.

ت- أن المكونات العاطفية وغير العقلانية يجب أن يتم تفهمها، وأن تستخدم كضوابط أو أدوات لتحفيز التفكير الإبداعى.(٢)

كما وضع "جوردون" آليتين أساسيتين لطريقة السينكتيكس، وهما: (جعل الغريب مألوفاً، وجعل المألوف غريباً)، ففى البداية يتم التعرف على الجديد أى على المشكلة التى ينبغى أن تتخذ طابعاً مألوفاً عبر تحليلها والوقوف على أجزائها المختلفة، ومن ثم يتم تحديدها تحديداً دقيقاً، وهناك من جهة أخرى مشكلات قد تبدو بسيطة أو مألوفة وينبغى هنا إدخال الآلية المعاكسة أى أن تحول المشكلة لتصبح غريبة وغير عادية، ويتم النظر إليها من زوايا مختلفة(٣)، ويجب تجنب الحلول السهلة، كما لا تعطى الفرصة للمشاركين للإعجاب بأفكارهم، ولا يتم الكشف عن المشكلة الفعلية بل يبحث موضوع يتعلق بها، فلو كانت المشكلة هى إنتاج لعبة جديدة مثلاً فقد يقترح القائد اللهو والمتعة كمجال للنقاش، وقد تفتتح الجلسة بمفهوم (هات وخذ لمعنى اللعب)، أو بسؤال (أى أنواع اللعب تؤدى إلى متعة أكبر؟).(٤)

٣. مراحل السينكتيكس Stages of Synectics: حدد "جوردون" ثلاث ساعات كحد أدنى لجلسة السينكتيكس على أساس أن الأفكار الأصيلة والجديدة والقيّمة هى تلك التى تأتى فى اللحظات الأخيرة من الجلسة عندما يكون التعب قد حل بالأعضاء، فالتحرر من المقاومة يسمح بتداعيات حرة ما بين الشعور واللاشعور، ومن الملاحظات الطريفة أن "جوردون" حدد عدد المقاعد فى القاعة أقل من عدد المشاركين بمقعد واحد، بحيث يضطر أحدهم لأن يبقى واقفاً على قدميه أو أن يتكئ على المنضدة، وإذا خرج أحد الأعضاء لسبب من الأسباب

---

(١) الكسندرو روشكا: مرجع سبق ذكره، ص- ص١٩٠- ١٩١.

(2) http://members.ozemail.com.au/~caveman/creative/techniques/lateral.htm

(٣) الكسندرو روشكا: مرجع سبق ذكره، ص ١٨٨.

(4) Stoner, James A. F.: Op.cit, p. 426.

فإن هذا الذى كان واقفاً يمكنه أن يسارع إلى أخذ المقعد الحر، وعندما يعود ذلك الذى خرج فإنه ينتظر ريثما يخرج آخر ...، ووفقاً لرأى "جوردون" فإن مثل هذه الحالة تؤدى إلى إحداث نوع من الضجة داخل مكان الجلسة، مما يجعل المشاركين فى حالة من عدم التركيز أثناء المناقشات خلال الثلاث ساعات(1)، وتسير الجلسة كما حددها "جوردون" خلال المراحل التالية:

أ- المشكلة كما هى معطاة Problem As Given (PAG): حيث يعطى العميل صياغة من جملة واحدة للمشكلة، وتكتب بنفس الألفاظ التى إستخدمها ليراها جميع المشاركين، أى أنها (المشكلة كما أعطيت) بالضبط من قبل العميل.

ب- التحليل Analyzing: فى هذه المرحلة يقدم العميل معلومات حول المشكلة، من نوع الأفكار التى تم التفكير فيها وتجريبها، كما يوضح قدرته أو عدم قدرته على تطبيق الحلول التى تنتج، ويقدم فكرته عن الحلول المثالية بأن يقول (سوف يكون لطيفاً أن ...)، ويعطى المشاركون ملاحظاتهم التى قد تكون أفكاراً لحل المشكلة أو تحديدات بديلة للمشكلة، أو إعتراضات على وجهة نظر العميل، ويجب ألا تستغرق مرحلتى PAG والتحليل أكثر من حوالى ٥ دقائق.

ت- كيف يمكن أن ...؟ How to (H2): فى هذه المرحلة يعيد المشاركون والعميل صياغة المشكلة بإستخدام (كيف يمكن أن ...؟) تسجل مسبوقة بـ (How to أو H2)، وتستغرق هذه المرحلة فترة تصل إلى ٩ دقائق لا يسمح فيها بتقييم الأفكار، وتنتج نحو ٢٥ صياغة جديدة أو أكثر.

ث- الإختيار والتحليل المصغَّر (كيف يمكن أن ...؟) How to (Selection & Mini-analysis): عندما يتم الوصول إلى عدد كاف من الصياغات الجديدة، يطلب قائد الجلسة من العميل أن يختار واحدة أو إثنتين منها، موضحاً أسباب إختياره إلى جانب إضافاته عليها، وفى هذه المرحلة لا يتحدث أحد سوى العميل أما المشاركون فيكتفون فى هذه المرحلة بالإنصات وتدوين الملاحظات.

ج- الفكرة Idea وح- التفسير Paraphrase وخ- الإستجابة اللفظية Itemized Response: تمثل هذه المراحل الثلاث معاً الجزء الأساسى من جلسة السينكتيكس، ويطلق عليها مرحلة تطوير الفكرة، حيث يطلب القائد من المشاركين أن يشاركوا بالأفكار حول الصياغات الجديدة (كيف يمكن أن ...؟) التى تم إختيارها، ويستطيع أى مشارك أن يعرض

---

(١) ألكسندرو روشكا: مرجع سبق ذكره، ص-ص ١٩٥- ١٩٦.

فكرته ويقوم الآخرون بالبناء عليها، ثم يطلب من العميل أن يقدم تفسيره للفكرة، وذلك لضمان إستيعابه وقبوله لها، كما يشير إلى الإتجاه الذى يمكن أن تتطور فيه الفكرة، ويتم تكرار هذه المراحل للوصول إلى أفضل الحلول الممكنة.

د- الحلول المقترحة والخطوات التالية Possible Solutions & Next Steps: وهذه هى المرحلة النهائية من مراحل السينكتيكس، ويقوم فيها العميل بالتعبير عن أوجه إعجابه بالفكرة، كما يقرر الخطوات الإجرائية التى سوف يتم إتخاذها لإستعمال الحل.(1)

٤. إستخدامات طريقة السينكتيكس Uses of Synectics: توفر طريقة السينكتيكس حالة من التفكير الحر المنطلق، وتساعد الأفراد على التعامل مع التعقدات والتناقضات الواضحة، حيث أنها تتنقل بين جانبى المخ الأيمن الحالم، والأيسر المنطقى(2)، ويمكن إستخدامها فى حل المشكلات التى تبدو معقدة ويصعب حلها بطرق التفكير العادية، فمشكلة مثل صعوبة فتح أغطية الأوعية يمكن التعامل معها عن طريق تقمص الأدوار بأن يتخيل كل مشارك أنه سجين داخل زجاجة أو صندوق أو علبة، ويسأله بقية الأعضاء عن أفضل طريقة للخروج من الوعاء، كما أن مشكلة مثل تلف كابلات الهاتف نتيجة للرطوبة والأمطار، يمكن حلها عن طريق القياس التخيلى، كأن يكون السؤال (ماذا لو أن الأرواح الشريرة قامت بمسح وتنظيف الكابلات أثناء العواصف الممطرة، فتجعلها دائماً جافة؟)، ومثل هذا التفكير قد يقود إلى تطوير أغلفة للكابلات على شكل إسفنجى، وأيضاً مشكلة مثل كيفية ضغط بطاطس الشيبسى فى حيز ضيق دون هرسها، يمكن حلها بالقياس الرمزى بالنظر إلى أوراق الشجر، فأوراق الشجر على الرغم من هشاشتها إلا أنه يمكن ضغطها دون أن يلحق بها أى ضرر، حيث يتم ضغطها عندما تكون مبللة بالندى، كذلك بطاطس الشيبسى يمكن ضغطها فى الحيز الضيق إذا كانت مبتلة.(3)

و يمكن إستخدام طريقة السينكتيكس الآن عن طريق الكمبيوتر حيث توفر أجهزة أبل ماكنتوش Apple Macintosh مصفوفات من الأفكار المختلطة يمكن من خلالها إلقاء الأسئلة على المستخدم بشكل عشوائى، كما تقوم بتسجيل الأفكار التى تتولد عن الجلسة.(4)

---

(1) Rawlinson, J. Geoffrey: Op.cit, p.p. 108 -110.
(2) Stoner, James A. F.: Op.cit, p. 426
(٣) حسن محمد خير الدين وآخرون: مرجع سبق ذكره، ص- ص٥٢٢- ٥٢٣.
(4) http://members.ozemail.com.au/~caveman/creative/techniques/lateral.htm

٥. مقارنة بين السينكتيكس والعصف الذهنى Comparison between Synectics & Brainstorming: تشترك السينكتيكس مع العصف الذهنى فى العديد من الصفات ، فهما تتشابهان معاً من حيث إشتراك مجموعة من الأعضاء معاً فى توليد الأفكار الجديدة، وخلق المناخ الحر الذى يوقف فيه النقد والحكم.

غير أن الطريقتين تنطويان على دلالات مختلفة، فالأساس الذى بنيت عليه طريقة السينكتيكس هو تحفيز القدرات الإبداعية من خلال إستعمال الكنايات والتماثلات بهدف الحصول على فكرة واحدة أصيلة مركزة على جزء معين من المشكلة، بينما تهدف جلسات العصف الذهنى إلى تحفيز القدرة الإبداعية من خلال توليد أكبر عدد ممكن من الأفكار، وقد قارن "آرنولد" بين الطريقتين على أساس أن "أوزبورن" يبالغ فى سرعة إنتاج الأفكار، بينما يبالغ "جوردون" فى الإبطاء، فالمراحل الإبداعية أو الإفتراقية فى طريقة السينكتيكس تعتبر قصيرة نسبياً، كما أنها تكون متناثرة داخل المراحل التحليلية والتقاربية، وقد يجد المشاركون صعوبة فى التحول من التحليلى إلى التقاربى- وبالعكس- بينما فى طريقة العصف الذهنى يكون معدل إنتاج الأفكار أكبر.

و طريقة العصف الذهنى على الرغم من سرعتها فى إنتاج الأفكار، إلا أن المراحل التقييمية التالية لجلسة العصف فيها تستهلك الكثير من الوقت، بينما يبدأ ظهور الأفكار الإبداعية فى طريقة السينكتيكس بعد حوالى ٤٠ دقيقة من بدء الجلسة، وهو يعتبر وقتاً قصيراً إلى حد كبير.(١)

- **التفكير الجانبى أو الإلتفافى بو:**

- **Lateral Thinking Po:**

إن "التفكير التحليلى" "Analyzing Thinking" هو (عملية تفكير منطقية تشتمل فى العادة على حكم وتحليل، ولها نتاجين ممكنين فقط هما قبول أو رفض الفكرة، بمعنى نعم أو لا، وتكون لا هى الإجابة المتوقعة إذا كانت الأفكار جديدة أو غريبة أو غير مجرَّبة من قبل)، بينما "التفكير الإبداعى" "Creative Thinking" على اليد الأخرى هو عملية واسعة ممتدة أو جانبية Lateral، تتطلب نوعاً من الترحيب بإخراج كل الأفكار حتى لو كانت سخيفة أو طائشة، وهو ما قد يصعب على من إعتاد على طريقة التفكير التحليلى أو المنطقى.(٢)

---

(١) ألكسندرو روشكا: مرجع سبق ذكره، ص- ص ١٨٨- ١٩٠.

(2) Rawlinson, J. Geoffrey: Op.cit, p. 116.

١. تعريف Definition: إذا كانت أداة التفكير لا أو NO هى أساس التفكير المنطقى، حيث أنها تمكننا من رفض بعض الأفكار على أساس إقتناعنا بخطئها فتبقى فقط الأفكار التى نراها صحيحة، فإن "بو" "PO" هى أداة جديدة للتفكير إخترعها "إدوارد دو بونو" "E. De Bono" ولها وظيفة تختلف عن وظيفة NO، فهى أداة تتيح الهروب من جمود قالب نعم/ لا المنطقى تماماً كما تفعل النكتة والدعابة[1]، وكلمة "بو" المقصودة هنا هى أداة لتأجيل الحكم، وهى تعنى (أعط الفكرة الفرصة .. لاتتعجل قتلها، لأنها قد تقود إلى أفكار مفيدة)، وتتشابه هذه الطريقة مع مرحلة إختيار أكثر الأفكار غرابة فى طريقة العصف الذهنى، كما يمكن إستخدامها كمخرج إذا اتجه مسار المناقشات إلى نهاية مسدودة فيمكن هنا إستخدام كلمة "بو" كطريقة للإلتفاف حول هذه النهاية.[2]

و تعتبر "بو" أداة لتحرير الفكر وتنشيطه، فهى تستخدم لتحرير الفكر نظراً لإستخدامها خارج نسق نعم/ لا المنطقى، ولا تعنى القول بأن (هذه العبارة صحيحة) أو (هذه العبارة خطأ)، وإنما تعنى أن (هذه وجهة نظرك إنطلاقاً من أفكار أساسية معينة، وأنا أقبل وجهة نظرك، ولكنى أتحدى أن تكون هى الوحيدة الممكنة، وهلم بنا معاً نحاول البحث عن رؤى جديدة)، وبهذا المعنى تمثل "بو" دعوة للهروب من سجن رؤية أحادية ثابتة لموقف معين، ونداء للتحرك جانبياً بحثاً عن رؤى بديلة.

٢. إستخدامات بو Uses of Po: إن وظيفة PO الأساسية هى أن تحافظ على فكرة معينة قد ترفض للوهلة الأولى، وذلك لإتاحة فترة زمنية قصيرة تمنح الفرصة لتوليد أفكار جديدة منها، فهى تسمح للمفكر أن يتصرف كيف يشاء فى أفكاره محاولاً التوصل لرؤى جديدة، وكما أن الصور والكلمات تستخدم فى الشعر لإطلاق الأفكار وليس للوصف والتحليل الدقيق، فإن "بو" تعتبر أيضاً أداة لإطلاق التفكير، وهى أداة للإبداع وتجديد الأفكار، ويمكن إستخدام "بو" لتحويل أية فكرة إلى وسيط مستحيل، وقد إستخدم "دو بونو" هذه الطريقة لتفسير سبب سقوط إسطوانة فى إحدى تجاربه، بأن ناقش المشكلة بقوله ("بو" سقطت الأسطوانة لأنها كانت من الخشب، وزحف جيش من النمل القارض الخفى عبر المائدة، فأكل أحد جوانب قاعدة الأسطوانة فسقطت)، ومن فكرة النمل الخفى المستحيلة إتجه تفكيره إلى إختفاء جزء من القاعدة، وهو ما يمكن تفسيره بعدة طرق معقولة مثل: (تسرب هواء من جيب ممتلئ فى القاعدة) ، أو (ذوبان جزء من القاعدة المائلة أصلاً مصنوع من الثلج) ...

---

(١) إدوارد دو بونو: التفكير العملى، ترجمة: إيهاب محمد، مراجعة: السيد عطا، الهيئة المصرية العامة للكتاب، ١٩٩٩، ص ١٤٤.

(2) Rawlinson, J. Geoffrey: Op.cit, p. 116.

كذلك قدم "دو بونو" فى كتابه "التفكير العملى" "Practical Thinking" عدداً من الأمثلة لإستخدامات "بو"، كأن يقال ("بو" لتقليل التلوث الذى تسببه مخلفات مصنع على ضفة نهر ينبغى أن يكون المصنع بعد نفسه)، ويمكن إنطلاقاً من هذه الفكرة المتناقضة أن ينتقل التفكير إلى جعل الأنابيب التى يأخذ منها المصنع الماء من النهر بعد الأنابيب التى يقذف بها مخلفاته إلى النهر، وبهذا يمكن تنبيه المسئولين عن المصنع إلى مدى التلوث الذى يسببه.(١)

- قوائم الصفات:
- **Checklists:**

هى طريقة مبسطة لإيجاد أفكار إبداعية لحل مشكلة معقدة نسبياً، وتعتمد على وضع مجموعة من الصفات أو الخصائص الواجب توافرها فى الشئ الذى يراد تطويره (منتج أو خدمة أو إجراء معين)، ثم وضع مجموعة من البدائل لتحقيق هذه الصفات(٢)، وتصلح هذه الطريقة للإستخدام فى مجال التصميم حيث يتم تحديد المواصفات المميزة للمنتج، ثم إجراء عمليات التغيير أو التعديل لكل صفة من صفاته سواء كانت تمثل لوناً أو شكلاً أو خامة أو وظيفة ...(٣)

و قد حدد "أوزبورن" فى كتابه "الخيال التطبيقى" "Applied Imagination" مجموعة من الأسئلة يمكن إستخدامها وإعتبارها محرضة على صياغة الأفكار، تكونت أبسط مجموعة منها من ست أسئلة أساسية هى: (لماذا هى ضرورية؟ - أين يجب أن تتم؟ - متى يجب أن تتم؟ - من يجب أن يقوم بها؟ - ماذا يجب أن يتم؟ - كيف يجب أن يتم؟)، كما يعتبر السؤال (ماذا يستخدم الآخرون؟) سؤالاً جيداً فالبحث عن بدائل أخرى لطرق إستخدام الآخرين للأشياء من شأنه أن يزيد فرص ظهور البدائل الأفضل، وقد تعامل "أوزبورن" مع المشكلات من خلال الأسئلة: (كيّف؟ - عدّل؟ - إستبدل؟ - بالغ؟ كبر؟ - إختصر؟ إستبعد؟ - أعد الترتيب؟ - إعكس؟ - إمزج؟).(٤)

---

(١) إدوارد دو بونو: مرجع سبق ذكره، ص- ص ١٤٤- ١٤٧.

(2) Rawlinson, J. Geoffrey: Op.cit, p. 117.

(٣) تنمية التفكير الإبتكارى لدى المصمم كعامل أساسى من أساسيات التصميم: محمد عبد الله رضوان وفكرى فضل سعد الدين، بحوث فى الفنون، أكتوبر، ١٩٩٩، ص ٢٥.

(4) http://members.ozemail.com.au/~caveman/creative/techniques/lateral.htm

إستخدامات طريقة قوائم الصفات Uses of Checklists: يمكن تطبيق هذه الطريقة مع الأشـياء الواقعيـة أو الملموسـة أكثـر مـن الأفكـار المجـردة، وذلـك بتحديـد خـواص شـئ مـا وتسجيلها وإختبار كل خاصية منفردة لبحث إمكانية تحسينها أو تغييرها[1]، ويوضـح الجدول (٢- ٣- ٢) نموذجاً لإستخدام طريقة قوائم الخواص:

(1) Rawlinson, J. Geoffrey: Op.cit, p. 114.

الشـــئ	الخاصية	البدائـــل
منتج	حجـم، شـكل، لـون، تكلفة	<u>غير:</u> • هل يمكن إستخدامه فى أغراض أخرى؟ ما هى؟ • هل يمكن تعديل بعض مواصفاته؟ ما هى؟ • هل يمكن تطويعه ليناسب إستخدام جديد؟
		<u>كبِّر:</u> • هل يمكن إضافة عنصر جديد له؟
خدمة	جـــودة، توقيـــت، تكلفة	<u>إختصر:</u> • هل يمكن إجراء بعض الإختصارات أو التبسيط فيه ليكون أفضل؟ • هل يمكن تخفيض التكلفة؟ • هل يمكن تقليل الموارد والمجهود المستخدم؟
إجراء	ماذا، كيف، من ...	<u>إعكس:</u> • هل يمكن عكس أجزائه وقلبها رأساً على عقب؟
		<u>إستبدل:</u> • هل يمكن إحلال عنصر محل آخر فيه؟
		<u>إدمج:</u> • هل يمكن ضم بعض الأجزاء معاً لعمل بناء جديد له؟

☒ جدول رقم (٢- ٣- ٢) إستخدامات طريقة "قوائم الصفات" "Checklists".[1]

(١) حسن محمد خير الدين وآخرون: مرجع سبق ذكره، ص- ص٥٢١- ٥٢٢.

• التمـاثـلات المجـبـرة:

• **Forced Analogy:**

هى طريقة فعالة ومفيدة جداً فى توليد الأفكار المبدعة تتم وسط جو من المرح، وتعتمد على مقارنة المشكلة المطلوب حلها بشئ آخر يشترك معها فى شئ بسيط جداً أو لا يشترك معها فى شئ، ومن خلال هذه المقارنة يتم الحصول على الإستبصارات الجديدة، وهى تتشابه مع إستعمال الإستعارة Metaphor فى اللغة، ويتم إستخدامها للتوصل إلى طريقة سلسة فى التفكير لجمع عالمين مختلفين من المعانى.

إن التفكير المفرط فى المنطقية يمكنه أن يكبت العملية الإبداعية، لذا تستخدم الإستعارات كطريقة للنظر إلى الأشياء بطريقة مختلفة، والتفكير الإستعارى يعتمد على التشابهات، والعقل الإنسانى بطبيعته يبحث عن التشابهات، والتماثلات المجبرة هى إحدى الطرق القوية للحصول على الإستبصارات والحلول الجديدة، ويمكن تطوير هذه الطريقة عن طريق إستخدام مجموعة من الكروت المصورة، وإختيار أى كارت بصورة عشوائية ومحاولة عمل التماثلات.

إستخدامات التماثلات المجبرة Uses of Forced Analogy: يمكن تطبيق هذه الطريقة على أى شيئين للحصول على الإستبصارات الجديدة، كالشركات والحيتان، أو أنظمة الإدارة وشبكات التليفون، أو الإنسان مع القلم الرصاص ...

و من أمثلة إستخدامات هذه الطريقة المثال الذى قدمه "روبرت أو لسون" "R. Olson" فى كتابه "فن التفكير الإبداعى" "The Art of Creative Thinking"، حيث تمكن من حل مشكلة إختبار بناء تنظيمى لمؤسسة عن طريق مقارنتها بعود ثقاب فى الجدول التالى:

خصائص علبة الثقاب	المؤسسة
سطح قدَّاح من الجانبين	الحماية التى تحتاجها المنظمة ضد الضربات
ست جوانب	ست تقسيمات تنظيمية ضرورية
جزء زلق فى الوسط	قلب المنظمة يجب أن يكون منزلق (بمعنى مرن)
مصنوع من الكرتون	طريقة رخيصة للبناء أى مراعاة الجانب الإقتصادى

☒ جدول رقم (٢- ٣- ٣) مثال يوضح إستخدام طريقة "التماثلات المجبرة""Forced Analogy".[1]

(1) http://members.ozemail.com.au/~caveman/creative/techniques/lateral.htm

• العلاقات المجبرة:

• **Forced Relations:**

قدم "كوبرج" "Koberg" و"باجنول" "Bagnall" هذه الطريقة في كتابهما "المسافر الكونى""The Universal Traveller" تحت اسم "العلاقات المجبرة مورفولجيا"، وهى تقوم على مبدأ أن الإختراعات غالباً ما تكون طرقاً جديدة لمزج أشياء قديمة[1]، فتؤخذ الأشياء أو الأفكار من خلال التساؤل (لو تم جمعها، فما هو المنتج الجديد أو الفكرة الجديدة التى سوف تنتج؟)، فمنتجان- أو أكثر- ليس بينهما أى علاقة يمكن أن ينتجا منتجاً جديداً كلياً، فعلى سبيل المثال يمكن لمصنع أثاث أن يأخذ عنصرين من منتجاته ويضمهما معاً ليرى إذا كان من الممكن أن ينتجا منتجاً جديداً يمكن بيعه.

إستخدامات العلاقات المجبرة Uses of Forced Relations: تطبق هذه الطريقة- سواء بشكل واعى أو غير واعى- فى معظم المنتجات التكنولوجية الحديثة، وبشكل خاص مع ظهور المعالجات متناهية الصغر، فساعة المعصم الرقمية التى تحتوى على ساعة ميقاتية وتقويم سنوى وآلة حاسبة، وكذلك الأقلام التى تحتوى على ساعة أو قدّاحة، ومن قبلهما القلم الذى يحتوى على أربع أقلام ملونة مختلفة هى كلها أمثلة لإستخدام هذه الطريقة، كما أن الكرسى الذى يرى فى بعض المدارس والجامعات والذى يضم سطح كتابة، يمكنه أن يكون قد صممّ عن طريق ضم الكرسى ذو المسند التقليدى مع المنضدة[2]، ويوضح الجدول (٢-٣- ٤) مثال لحل مشكلة تصميم قلم بطريقة العلاقات المجبرة، ومن خلال هذا الجدول تم التوصل إلى إختراع: قلم مكعَّب، أحد الجوانب يكتب، تاركاً ست جوانب لإعلان، تقويم، صورة ...[3]

أسطوانى	خامة	الغطاء	مصدر الحبر
مخشّن	معدن	غطاء مرتبط	بدون خرطوشة
مربّع	زجاج	بدون غطاء	دائم
خرزى	خشب	إرتجاعات	خرطوشة ورقية
منحوت	ورق	غطاء تنظيف	خرطوشة مصنوعة من الحبر

جدول (٢- ٣- ٤) مثال على طريقة "العلاقات المجبرة" "Forced Relations".[4]

(1) Ibid.
(2) Rawlinson, J. Geoffrey: Op.cit, p. 114.
(3) http://members.ozemail.com.au/~caveman/creative/techniques/lateral.htm
(4) Ibid.

• التحليل المورفولوجى:

• **Morphological Analysis:**

تنسب هذه الطريقة إلى "فريتز زويكى" "F. Zwicky"، وهى طريقة آلية أو أوتوماتيكية يتم فيها إختيار مجموعة من الخصائص أو المتغيرات المستقلة، ويمكن تخيل ثلاث خصائص منها كمحاور (س ، ص، ع)، والأسلوب المثالى لتطبيق هذه الطريقة هو إحصائها بإستخدام برنامج كمبيوتر حيث يقوم المستخدم بتلقين الجهاز بتجميعات عشوائية من الخصائص التى غالباً ما تولد أفكار مفيدة[١]، وتقوم طريقة التحليل المورفولوجى على فكرة تحليل بنية أى مشكلة إلى عناصرها الأساسية، ثم تحليل كل عنصر من هذه العناصر إلى المتغيرات التى يمكن أن يتخذها، بحيث يمكن بعد ذلك إخراج مجموعة من التجميعات بالتأليف بين هذه العناصر جميعاً.

إستخدامات التحليل المورفولوجى Uses of Morphological Analysis: تختلف إستخدامات طريقة التحليل المورفولوجى عن طريقة العلاقات المجبرة، فالهدف من طريقة العلاقات المجبرة هو توليد الأفكار حول مجموعة التغييرات الممكنة لخاصية معينة فى منتج ما، بينما تهدف طريقة التحليل المورفولوجى إلى تنمية مهارات التفكير الإبداعى من خلال إنتاج مجموعة كبيرة من الحلول الممكنة بإجراء عمليات التوافيق والتباديل لمجموعة العناصر المكونة للمنتج[٢]، وفى الجدول (٢- ٣- ٥) بتجميع ٤×٥×٦×٤ يمكن الحصول على ٤٨٠ شكلاً مختلفاً من أشكال الإنتقال كثير منها موجود فعلاً، فمثلاً: (هواء + قضبان + كابلات + وقوف = مصعد- تلفريك ، تحت الأرض + عجلات + كهرباء + الوقوف = الإنتقال فى شوارع المدينة المزدحمة ساعة الذروة). [٣]

---

(1)Rawlinson, J. Geoffrey: Op.cit, p. 115

(٢) تنمية التفكير الإبتكارى لدى المصمم كعامل أساسى من أساسيات التصميم: مرجع سبق ذكره، ص ٢٦.

(3) Rawlinson, , J. Geoffrey: Op.cit , p. 115

السفر فى	الهواء - الماء - الفضاء - تحت الأرض
السفر على	إطارات - محاور- وسائد هوائية - وسائد مغناطيسية - قضبان
مصدر الطاقة	البخار - الغاز - الكابلات - ذرية - كهرباء - طاقة مخزنة فى إطارات طيران
المسافر	جالس - راقد - واقف - متعلق

☒ جدول رقم (٢- ٣- ٥) مثال على طريقة "التحليل المورفولوجى" "Morphological Analysis".[1]

و يمكن تطوير هذه الطريقة عن طريق وضع المتغيرات فى قوائم على شرائط من الورق، وبوضع الشرائط متوازية وتحريكها تعطى التجميعات الجديدة المطلوبة، أو أن توضع المتغيرات فى قوائم على كروت ملونة، وتخلط الكروت معاً لتعطى تجميعات مختلفة.[٢]

- الإبداع الأيمن والأيسر لارك:
- **Left & Right Creativity LARK:**

كان أو ل ظهور لهذه الطريقة عام ١٩٨٧ فى كتاب "تحرير الجانب الأيمن من المخ" "Unleasing the Right Side of the Brain" للكاتبين "روبرت ويليامز" "R. Williams" و"جون ستوكماير" "J. Stockmyer"، و"لارك" هى (عملية من خطوات تقوم على أساس تعاون الجانب الأيمن الإبداعى من المخ والجانب الأيسر المنطقى، وذلك إعتماداً على أن كل مشكلة لها أطوار مختلفة تختلف كل منها فى طريقة توليد الأفكار التى تتناسب معها).

و هناك أربع فئات من لارك كل واحدة منها تعتبر نظام كامل لتحفيز الأفكار الإبداعية، و"لارك ١" و"لارك٢" هما مجموعتان سريعتان من التمارين التى تستطيع أن تحفز الحلول التخيلية لكثير من المشكلات، أما "لارك٣" و"لارك٤" فهما أكثر تعقيداً وتأخذان وقتاً أطول، ويتم إستخدامهما فى المشكلات الأكثر صعوبة وعند الحاجة إلى أفكار أكثر إبداعاً من تلك التى أنتجتها "لارك١" و"لارك٢"، وكل فئة من لارك تبنى على الفئة السابقة لها، وفئات لارك يمكن توضيحها من خلال الجدول التالى:

---

(1) Ibid., p. 115.
(2) Rawlinson, J. Geoffrey: Op.cit, p. 115.

لارك ١	رسم - تجزئة - إبداع
لارك ٢	رسم - تجزئة - إبداع أ - إعادة تنسيق - إبداع ب
لارك ٣	رسم - تجزئة - إبداع أ - إعادة تنسيق (مجموعة - هرم - سلسلة - دائرة) – إبداع ب
لارك٤	تحديد المشكلة - رسم - تجزئة - إبداع أ - إعادة تنسيق (مجموعة - هرم - سلسلة - دائرة) - إبداع ب (خطوط علاقات)

⊠ جدول (٢- ٣- ٦) فئات "لارك" "LARK" الأربعة.[١]

و المقصود بالرسم Drawing فى الجدول هو رسم صورة لكل كلمة أو مفهوم يستخدم فى هذه الطريقة، ويتم رسم صور محددة للمصطلحات المحددة (كالمنزل أو المدرسة ...)، أما المصطلحات الرمزية (كالحب أو الدمار ...) فترسم لها صور رمزية، وترسم لكل كلمة صور مختلفة من زوايا مختلفة، أما التجزئة Smashing فيقصد بها عمل ٤ قوائم سلبى Passive - فعال Active - بسيط Simple - معقد Complex لتوليد تجزيئات صغيرة من المصطلحات المستخدمة.

إستخدامات لارك Uses of LARK: تستخدم القوائم البسيطة من لارك فى حالة المشكلات السهلة، أما القوائم المعقدة فتستخدم فى حالة المشكلات الأصعب، وتستخدم الأسئلة السلبية عند تجزئة المصطلحات التى لا تعتمد على فعل أو تصرف أو لا يمكنها التصرف بنفسها، وعلى العكس تستخدم الإيجابية لتجزئة المصطلحات التى يمكنها التحكم فى أفعالها كالناس أو الحيوانات أو المنظمات، والأسئلة فى هذه القوائم مصممة أساساً لتحفيز الأفكار الإبداعية، وتكون كما فى الجدول التالى :

(1) http://members.ozemail.com.au/~caveman/creative/techniques/lateral.htm

القائمة السلبية	البسيطة	الأنواع - الخطوات- الأجزاء- الأسباب- متى- لماذا- كيف- أشياء مرتبطة- صور مرئية- المنتجات أو النتائج
	المعقدة	الأنواع- الخطوات- الأجزاء- الأسباب- المرادفات- من- ماذا- متى- أين- لماذا- كيف- أشياء مرتبطة- صور مرئية- صور سماعية- الأحاسيس- العكس- صور ملموسة- خصائص مميزة- المنتجات أو النتائج- حالات التشغيل
القائمة الإيجابية	البسيطة	القدرات- المخاوف- الأهداف والآمال- نقاط القوة- نقاط الضعف- الأنواع- الخطوات- الأشياء المرتبطة- الصور المرئية- الخصائص المميزة
	المعقدة	القدرات- المخاوف- الأهداف والآمال- المسئوليات- الإهتمامات- الأشياء المفضلة- الأشياء الغير مفضلة- نقاط القوة- نقاط الضعف- الأنواع- الأسباب- الخطوات- كيف يكون- من يكون- أين- متى- الأشياء المرتبطة- الصور المرئية- الخصائص المميزة- المنتجات أو النتائج

☒ جدول (٢- ٣- ٧) قوائم لارك السلبية والإيجابية، البسيطة والمعقدة. [1]

(1) Ibid.

و من خلال التدقيق فى إجابات أسئلة التجزئة وإمعان النظر فى كل جزئية منها، يمكن توليد الأفكار الإبداعية.(١)

- باكسا:
- **Pa. C. S. A.:**

إن الأحرف الإنجليزية لكلمة "Pa. C. S. A." تمثل الأحرف الأولى من اسم "شركة بنسلفانيا للإستشارات القانونية "Pennsylvania Consolidated Statutes Annotated" التى قامت بتمويل إعداد هذه الطريقة وتطويرها، وتستخدم هذه الطريقة فى مجال التصميم فى البيئات الصناعية بوجه خاص، ويتم من خلالها حل المشكلات التصميمية بطريقة منظمة من خلال مجموعة من المراحل معروفة لعدد كبير من المصممين هى:

أ- إلتقاط المشكلة ودراستها
ب- جمع المعلومات المختلفة حول المشكلة
ت- تنظيم المعلومات
ث- الإختيار بين المعلومات، وتحليلها
ج- تفهم المعلومات وإستيعابها
ح- وضع أكبر عدد ممكن من الأفكار أو التصورات لحل المشكلة
خ- تقييم الأفكار وإختيار أفضلها كحل للمشكلة
د- وضع الفكرة الرئيسية أو التصور النهائى موضع التنفيذ، كأفضل حل للمشكلة.(٢)

- المناقشة:
- **Discussion:**

تستخدم المناقشات بشكل عادى فى الحياة اليومية، وغالباً دون معرفة الطرق أو القواعد التى يمكن من خلالها تنظيم سير المناقشة، وهو ما أشار إليه "أوترباك" "Utterback" بقوله: (ينبغى أن نتخلص من الوهم والإلتباس اللذين يريان أن المناقشة- تماماً كالتنفس والمشى- يمكن لأى انسان أن يمارسهما دون أن يفكر، ودون جهد أو معرفة بالطريقة التى تتم بها).

---

(1) Ibid.

(١) تنمية التفكير الإبتكارى لدى المصمم كعامل اساسى من أساسيات التصميم: مرجع سبق ذكره، ص ٢٦.

و يـرتبط نجـاح المناقشـة بخصـائص المشـاركين فيهـا، ودرجـة إهتمـامهم بالمشـكلة التـى تـتم مناقشتها، كذلك لا يمكن إغفـال أهميـة دور قائد الجماعـة، والتحضـير المسبق، وتـوفير الجـو الملائم، ويجب أن تكون الآراء المطروحـة عبر المناقشة مختصـرة وقصـيرة ومباشـرة، كمـا يجب أن يتحلى الأعضـاء بضـبط النفس، ومرونـة العقل، ووضـوح التعبير، والتأنى، ويمكن تنمية هذه العوامل من خلال الخبرة والتجربة، ويتراوح حجم جماعة المناقشة بين ٦ إلـى ٢٠ مشاركاً يجلسون على منضدة دائرية أو نصف دائرية فـى مواجهـة قائد المناقشـة، حيث يتيح هذا الوضع للمشاركين أن يرى بعضهم بعضاً دون الحاجة للإلتفات إلى الخلف، وفـى الوقت ذاتـه يتـاح لهم رؤيـة قائد الجلسـة، ويمكن لجلسـة المناقشـة أن تحدد بوقت معين من سـاعة ونصف إلى ساعتين، وعندما تكون الحاجـة للإستمرار ضـرورية يمكن التوقف، وأخذ فترة راحة لفترة تتراوح بين عشرين إلى ثلاثين دقيقة.(١)

- **الحل الغير واعى للمشكلات:**

- **Unconscious Problem Solving:**

تعتمد هذه الطريقـة علـى العقل الغير واعـى الذى يتعامل بإستمرار مـع المدخلات الحسية المتنوعة فى الذاكرة قصيرة الأجل وطويلة الأجل، وإستخدام اللاوعى فى حل المشكلات هو فى حد ذاته عملية وضع قوائم وإستعداد لتسجيل الأفكار، حيث تتم تصـفيتها إلـى داخل العقل الواعى، وعلى الرغم من أن القدرة على العمل تحت الضـغوط المختلفة تعد مظهراً إيجابياً فى الفرد حيث كثيراً ما تتطلب ظروف العمل من الإنسـان أن يعمل بجديـة علـى حل المشـكلات تحت الضـغوط النفسية المرهقـة للمواعيد المحـددة ، إلا أن الإسترخاء وفترات التوقف هـى أيضاً لها دورها الذى لا يمكن إغفاله.

و يمكن تطبيق هذا الأسلوب عن طريق التشبع بالمشكلة ، ثم أخذ فترة من الراحة، ويمكن أن يقوم الفرد بإستكشـاف أحلامـه عن طريـق كتابـة المشكلة علـى ورقـة صـغيرة وتركهـا جانبـاً، وفى الصباح يبدأ فى كتابة الأفكـار الـى تتـوارد علـى ذهنـه، ويحـاول أن يحتضـن أفكـاره، مـع مراعاة عدم الضغط على تفكيره بأى شكل من الأشكال.(٢)

---

(١) ألكسندرو روشكا: مرجع سبق ذكره، ص- ص ١٩٢- ١٩٦.
(2) http://members.ozemail.com.au/~caveman/creative/techniques/lateral.htm

ملخص الباب

Summary

تناول هذا الباب موضوع العلاقة بين الفنان المبدع و المجتمع، من خلال ثلاث فصول، حيث تعرض الفصل الأول لمفهوم الثقافة، وبعض المفاهيم التى ترتبط به، ودور الثقافة فى بناء شخصية الفرد فى المجتمع، ودور الفن فى المجتمع، من خلال نظرة الفن إلى المجتمع ونظرة المجتمع إلى الفن، ثم الكيفية التى من خلالها يمكن تنمية الإبداع فى المجتمعات، و ثم إنتقل الفصل إلى التعرف على أهم ملامح الأزمة التى يواجهها الإبداع فى المجتمع المصرى.

و فى الفصل الثانى إنتقل البحث إلى موضوع الإضطراب النفسى الذى يعانى منه عدد من المبدعين، وآراء علماء النفس فى هذا الموضوع، ما بين مؤيد ومعارض لفكرة وجود علاقة بين الإبداع والإضطراب النفسى، ثم تناول البحث مجموعة من المشكلات النفسية التى واجهت عدداً من المبدعين، وأنواع الضغوط النفسية على المبدعين، وكيفية التعامل معها.

أما الفصل الثالث فتعرض لخصائص المصمم المبدع ووكالة التصميم المبدعة، ومعوقات الإبداع فى وكالات التصميم وكيفية التعامل معها، ثم إنتقل البحث إلى إستعراض مجموعة من أشهر طرق تحفيز الإبداع بدءاً من "العصف الذهنى"، ومروراً بطريقة "المترابطات"، و"قوائم المواصفات" ...، وأهم ملامح كل منها وإستخداماتها المختلفة.

البـــــاب الثالث

العملية الإبداعية لتصميم الإعلان المطبوع

الفصل الأول : **التصميم كمفهوم وعملية**

الفصل الثاني : **العملية الإبداعية لحل المشكلات وإتخاذ القرارات التصميمية فى الإعلان المطبوع**

الفصل الثالث : **النماذج التحليلية والتجريبية**

مقـدمـــة:

Introduction:

هل التصميم موهبة Talent يولد بها الإنسان دون أن يكون لـه أى دور فيها؟ أم هو مهارة Skill تكتسب بالتعلم وتنمو بالتدريب؟ كثيراً ما تردد هذا التساؤل على ألسنة مصممين وغير مصممين، فى محاولاتهم لسبر أغوار عالم التصميم بما يحمله من غموض مثير ومتعة فريدة، وحيث أن التصميم هو فى جميع أحواله نشاطاً فكرياً، وحيث أن الفكر فى حد ذاته يعتبر مهارة أكد الكثير من المفكرين على ربطها بالممارسة، أو كما قال الفيلسوف البريطانى "رايل" "G. Ryle" (الفكر مسألة تتعلق تماماً بالتدريبات والمهارات)، فقد إتفقت آراء العلماء على أن التصميم مهارة شديدة التعقيد، يجب على الفرد أن يتعلمها ويتدرب عليها كما يتدرب على لعبة رياضية أو على آلة موسيقية، والوظيفة الحقيقية للتدريب هنا هى صقل فكر المصمم بالخبرات المطلوبة عن طريق الممارسة العملية، وهذا نفسه هو المنهج الذى تتبعه كليات التصميم فى العالم كله، حيث يتلقى الطلبة التمارين التى يتعاملون من خلالها مع مشكلات تصميمية مختلفة، ويكتسبون خبراتهم التصميمية التى تنميها آراء وتوجيهات الأساتذة، وبخروجه إلى عالم الواقع العملى وتعامله المباشر مع السوق يكتسب المصمم الجديد كل المهارات الفكرية التى يحتاجها فى التعامل مع المشكلات الفعلية بعيداً عن توجيه الأساتذة.

إن التصميم هو فى أساسه نشاطاً إتصالياً، يشفر المصمم فيه أفكاره على هيئة رموز بصرية يتلقاها الجمهور ويعبر عن رد فعله تجاهها، ومن خلال عملية إتصال عكسى يكتسب المصمم رجع الصدى Feed back لمنتجه التصميمى والذى يساعده على تشكيل أفكاره التصميمة فيما بعد، هذه العملية بالإضافة إلى المشكلات التى يصادفها المصمم خلال عمله هى الأساس الذى تبنى عليه الخبرات التصميمية، ويحتاج المصمم إلى جوار هذه الخبرة إلى قاعدة قوية التأسيس من المعلومات العامة والخاصة، تدعمها مشاهداته وملاحظاته عن المجتمع من حوله، والمصمم إذا إنعزل عن مجتمعه فهو بالضرورة سوف يفقد أهم عوامل نجاح إتصاله مع أفراده وتنقطع علاقته بالجمهور، وعلى الرغم من أن المصمم ليس عالماً إجتماعياً أو فناناً أو تكنولوجياً إلا أنه يحتاج إلى تعانق كل هذه الأنواع المختلفة من الفكر والمعرفة إذا أراد أن يكتب له النجاح فى عمله، فإذا كان العالم يستطيع أن يقوم بمهمته كاملة دون أدنى فكرة عن كيفية تفكير الفنان، وإذا كان الفنان بدوره لا يعتمد فى عمله على الطرق العلمية، فالمصمم – بشكل خاص- يجب عليه أن يلتزم بفكر الفنان وفكر العالم، وأن يمزجهما معاً فى

كيان واحد يحمل طابع فكره التصميمى، والمصمم الناجح يلزمه إلى جانب القاعدة المعرفية والمهارات التقنية أيضاً حكماً جمالياً جيداً، كما يجب عليه أن يتفهم خبرة المستهلك الجمالية ليستخدمها فى تنسيقه للفراغ والشكل والخط واللون والملمس ...، ويبنى على أساسها قراراته التصميمية المختلفة.[١]

و يعتبر مجال التصميم - وبشكل خاص تصميم الإعلان- من أهم المجالات التى أفادت من دراسات الإبداع، بيد أن الإبداع المعنى هنا يعتبر إلى حد كبير إبداعاً شاملاً، فهو يجمع فى مواصفاته بين الإبداع الفنى الحر والإبداع العلمى المقنن، حيث أن الإبداع الفنى يمنح التصميم الأصالة المطلوبة والتفرد فى المعالجة، بينما يتمثل الإبداع العلمى فى التصميم فى الإعتبارات الوظيفية وفى ضرورة حصول المصمم على قدر معقول من المعلومات حول المنتج المراد تصميمه والجمهور المستهدف وظروف السوق ...، ومعلومات أخرى حول الخامات والتقنيات التى يحتاجها فى تنفيذ تصميماته وتطبيق أفكاره، فالمصمم لا يتمتع بحرية الفنان عند تعامله مع خامته إلا أنه أكثر حرية من العالم عند تعامله مع موضوعاته العملية، ويجب على المصمم الذى يسعى للوصول إلى الإبداع أن يعى كل هذه الحقائق، وأن لا يغفل أهمية أى منها أثناء نشاطه التصميمى.

و فى هذا الباب يسعى البحث لمساعدة المصمم فى التعرف على طبيعة العملية الإبداعية لتصميم الإعلان المطبوع، من خلال ثلاث فصول، هى :

الفصل الأول : التصميم كمفهوم وكعملية

الفص الثانى : العملية الإبداعية لحل المشكلات وإتخاذ القرارات التصميمية فى الإعلان المطبوع

الفصل الثالث : الدراسة التحليلة والتطبيقية

(1) Lawson, Brayan: How Designers Think, W & Mackay Ltd., London, 1980, p.p. 5-7.

الفصل الأول :

التصميم كمفهوم وكعملية

Design as a Concept & as a Process

مقـدمـة:

Introduction:

على الرغم من أن بداية ظهور مفهوم التصميم تعود إلى أو ائل القرن العشرين، إلا أنـه لم يثبـت كمهنـة إلا فـى النصـف الثـانى منـه، فقـد كـان التصـميم فـى البدايـة مرتبطـاً بالإنتـاج Production أو بالصـانع المصـمم، أمـا السـبب فـى ظهـور مفهـوم التصـميم بشـكله الحـالى المستقل عن الإنتاج، فيرجع إلى الظروف التى سادت مرحلة الثورة الصناعية، وذلك عندما أراد المنتجـون تحسـين قـدرات منتجـاتهم علـى المنافسـة مـع إنتشـار الإنتـاج الكمـى وإتسـاع الأسـواق، فلجـأوا إلـى الفنـانين والمصـممين للإسـتعانة بهـم فـى إضـفاء طـابع الفرديـة علـى منتجاتهم، وبهذا صـار التصـميم مبحثاً هاماً للصـناعة، وتزايدت أهميته بشكل مضطرد مع تزايد الإنتاج الآلى والإستهلاك[1]، وأصبح التصميم فى حد ذاته مهنة ودراسة يتاح لها الكثير مـن المعاهـد والجامعـات وتحمـل اسـمه الكثيـر مـن الدراسـات المتخصصـة فـى المجـالات المختلفة، فكان مثار إهتمام الكثير من علماء النفس وعلماء الاقتصاد وعلماء البيئة ...

و الصـعوبة الرئيسـية فـى تحديـد مفهـوم التصـميم إنمـا ترجـع لطبيعتـه المتغيـرة مـن مرحلـة لمرحلـة، ومـن مكـان لمكـان، ومـن مصـمم لآخـر، فمـن الصـعب جـداً أن يتفـق إثنـان مـن المصممين يعملان فى نفس وكالة التصميم ويتعاملان مع نفس المشكلة التصميمة فى الإجابة على سؤال مثل (من أين تـأتى بأفكـارك التصـميمة؟)، أو سـؤال مثـل (مـا هـى الخطـوات التـى تتبعهـا للوصـول إلـى التصـميم؟)، والإجابـات فـى هـذه الحالـة لـن تكـون إلا مجموعـة غيـر متجانسة من الآراء والتوجهات الفردية، والتى لا يمكن دمجها فى نموذج واحد لعملية تصـميم واحدة، ووسط كل هذا الغموض المحيط بعملية التصميم يمكن تحديد خاصية أساسية لمفهوم التصميم وهى أنه شديد التغير والتبدل أو أنه سريع الملل، فلا يخضع لأى إتجاه فكرى أو فنى إلا لفترة من الوقت، وليس أدل على ذلك من مصير حركة ضد التصميم Anti-design، أو ضد الأسلوب Anti-Style، التى نظر إليها البعض على أنها فاكهة الفكر الفرنسى وثمرة النظرية الفرنسية العقلية، فقد قامت هذه الحركة على رفض ما يسمى بالنسب الجمالية وأسس

(1) Lupton, Ellen & Miller, J. Abbott: Design Writing Research (writing on graphic design), Kiosk, p. 67.

التصميم والقواعد المحددة، على إعتبار أنه (لا يوجد شيء اسمه تصميم جيد، ولكنه رأيك الخاص)، وأعتبرت هذه الحركة بمثابة ثورة على القواعد المحددة للجميل واللائق وغيرها من القواعد التصميمية، وعلى الرغم من تأثر التصميم لبعض الوقت بهذه الحركة، إلا أنه سرعان ما تخلص منها، وإنتهت حركة ضد التصميم تماماً بينما إستمر التصميم فى تغيره وتبدله.(١)

و لقد جاءت الخرائط التى تم وضعها لتصور عملية التصميم فى مجملها كتصورات غير مؤكدة للعملية، إذ لا يمكن التأكد من نتائج مثل هذه الدراسات، ولا يمكن إخضاعها للتجريب والتحقق من صحة الفروض، ويزداد الأمر صعوبة إذا ما تعلق بعملية التصميم الإبداعى، حيث يضاف إلى غموض طبيعة موضوع التصميم غموض آخر وهو الغموض المحيط بالظاهرة الإبداعية نفسها، أما الفائدة الحقيقة التى حققتها هذه الخرائط فتتمثل فى أنها حددت مجموعة من المراحل يمر بها المصمم أثناء عملية التصميم - ليس بالضرورة بنفس الترتيب- إذ أن الأمر يسمح بعدد من الإرتدادات بين المراحل المختلفة، والتعرف على هذه المراحل يساعد المصمم على التعامل مع التصميم بدرجة أكبر من الوعى بطبيعة ما يفعله، كما يساعده على التغلب على المعوقات التى قد تصادفه أثناء عملية التصميم كنتيجة لنقص الخبرة أو قصور معلوماته حول طبيعة العملية.

و فى هذا الفصل يستعرض البحث موضوع التصميم كمفهوم، ومجموعة المفاهيم التى ترتبط بهذا المفهوم، كما يتناول البحث عملية التصميم ومراحلها المختلفة، وبعض خرائط التصميم، ويختم الفصل بموضوع إدارة الإعلان، وبيان أهم نشاطات مدير التصميم فى إدارة العملية التصميمية.

مفهوم التصميم:

Design Concept:

من الخطأ قصر مفهوم التصميم على المجهودات التى يقوم بها المصمم، والتى يمكنها أن تظهر على هيئة إسكتشات وما يطرأ على هذه الإسكتشات من تطورات نتيجة متابعة العمل، حيث أن دلالات مفهوم التصميم اليوم صارت من الإتساع بحيث يصعب على الباحث أن يحصرها فى نطاق محدد، أو أن يقصرها على مجال بعينه من مجالات التصميم المتسعة،

---

(1) Poynor, Rick: Obey the Giant (life On the Image World), August Media Ltd., London, 2001, p. 210.

فمفهوم التصميم الذى يطلق على تصميم آلة ميكانيكية دقيقة يطلق هو نفسه على تصميم الموضة، وأيضاً على تصميم الملصقات الإعلانية، على الرغم من أن تصميم السيارة يعتمد فى المقام الأول على الحسابات العلمية الدقيقة، بينما يعتمد مصمم الموضة فى عمله على حساباته الخيالية الغامضة، فى الوقت الذى يلجأ فيه المصمم الإعلانى لدراسة أحوال السوق المرتقب، ويبنى عليها حساباته التى تختلف من منتج إلى منتج، ومن إعلان إلى آخر، بينما السمة العامة التى تغلب على كل مجالات التصميم المختلفة هى الناحية الوظيفية أو العملية، أى أن الغرض من التصميمات جميعها هو أن ترى وتستخدم.(١)

و هناك ثلاثة أدوار أساسية يمكن للمصمم أن يختار منها ما يتناسب مع طبيعته، أو لها الدور المحافظ الذى يظل فيه بمنأى عن التغيرات الحادثة فى المجتمع من حوله، والتى تؤثر بشكل مباشر على المستخدم، فيظل المصمم بعيداً عن السوق، ويعتبر أن مهمته تنتهى بإنتاجه للتصميم المطلوب، وعلى العكس هناك دور البحث النشيط عن التغيرات فى المجتمع، وهذا الإتجاه يقود المصمم إلى أن يربط نفسه مباشرةً مع المستخدم، أما المسار الثالث- وهو الوسط بينهما- فيتمثل فى علاقة غير متعمقة وغير سطحية أيضاً بين المصمم والمستهلك، وفى هذا الإتجاه يستمد المصمم المعلومات اللازمة له من خلال الإستقصاءات وبحوث التسويق وغيرها من مصادر المعلومات(٢)، وهو الإتجاه الأكثر إستخداماً وفاعلية فى مجال التصميم، حيث يسمح للمصمم بالحصول على المعلومات الدقيقة، كما أنه فى نفس الوقت لا يهدر وقت المصمم فى نشاطات غير تصميمية، قد تعيق نشاطه الإبداعى، أو تعيق تفرغه لحل المشكلات التى يجب عليه التعامل معها.

- تطور مفهوم التصميم:

- **Development of Design Concept:**

يمتد التصميم فى الزمن لمرحلة تسبق ظهور الفنان المصمم، فالصانع أو الحرفى هو المصمم الأول، وهو أو ل من وضع الكثير من القواعد التصميمية الوظيفية Functional، والأرجونومية Agronomic، والإيكولوجية Ecologic، هذا بالإضافة إلى الملاءمة الإقتصادية Economical، ولايخلو الأمر من بعض اللمحات الجمالية Aesthetic، دون الدخول فى تفاصيل التفرد الشكلى أو الملامح الشكلية المميزة التى يتفرد بها منتج لصانع ما

(1) Ibid., p. 1.
(2) ____, p.p. 17-21.

عن نظيره لصانع آخر، أو الإضافات الغير متعلقة بالوظيفة الأساسية للمنتج والتى تدخل هى أيضاً تحت عنوان التفرد ومحاولة كسب السوق.

و تبدأ المراحل التاريخية للتصميم عند أو ل إنسان صنع أدواته على وجه الأرض، وعبر آلاف السنين مر العالم بتغيرات تكنولوجية هائلة، أثرت بالطبع على مفهوم التصميم فى كل مرحلة منها، ويمكن إيجاز المراحل التاريخية للتصميم فى مرحلتين أساسيتين هما: (مرحلة التطوير الحرفى ومرحلة التصميم بالرسم)، وفيما يلى عرض لأهم ملامحهما:

١. التطوير الحرفى Craft Evolution: والتصميم فى هذه المرحلة لم يكن يدرس فى الجامعات أو يدون فى الكتب، بل كان الحرفي الأمّي يقوم به بالإعتماد على درجة بسيطة من الفهم، وعلى معلومات كانت تنتقل إليه عبر الأجداد، فيقدم تصميماته وهو فى مكان ما بين المعرفة والجهل، إلا أنه إستطاع أن يقدم تصميمات قد يجد العالم المتعمّق صعوبة فى تفسيرها، كما تستطيع عين الفنان أن تدرك فيها مستويات عالية من النظام الشكلى، وهو على الرغم من ذلك يكون فى أغلب الأمر عاجزاً عن رسم أعماله، أو تقديم المبررات لقراراته التصميمية، فهو يعتمد فى عمله على عدد لا نهائى من النجاحات والإخفاقات، أو ما يسمى بعملية التجربة والخطأ Trial-and-Error، وإستطاع الحرفى أن يحقق من خلال هذه العملية نتائج إقتربت بشكل كبير من إشباع حاجات المستهلك.

٢. التصميم بالرسم Design-by-Drawing: كانت حركات الآفان جارد Avant-garde كالحركة البنائية Constructivism والأسلوب De-stijl والباو هاوس Bau Haus التى ظهرت فى أعقاب الحرب العالمية الثانية، هى أو ل من أكد على دور العقل فى الفن، وبذلك هيأت المناخ المناسب لظهور مفهوم التصميم Design بشكل مستقل عن الفن Art وعن الحرفة Craft أيضاً(1)، وأذنت لظهور مرحلة التصميم بالرسم وهى المرحلة التى إنفصل فيها التصميم عن الحرفة، فإستخدم المصمم رسومات تحل محل المنتج التصميمى، وحدد أبعاد منتجاته فى رسومات سابقة لإنتاجها، كما حدد على هذه الرسوم ملاحظاته والمواصفات المطلوبة، وهو ما سمح بتقسيم مرحلة الإنتاج إلى أجزاء منفصلة، يمكن لكل مرحلة منها أن تتم بشكل مستقل ويمكن أن يقوم بها أفراد مختلفون فى تقسيم للعمالة Division of Labor، وهو ما نتج عنه أن إنفصلت مرحلة الرسم وأسندت إلى مجموعة معينة من الأفراد فظهرت مهنة مستقلة تسمى مهنة التصميم، وأعطت هذه المهنة للأشكال الهندسية مساحة إدراكية

---

(1) Rand, Paul: Thoughts on Design, Studio Vista Limited, 1970, p. 56.

تفوق بكثير تلك التى كانت لدى الحرفى فى المرحلة السابقة، كما ساعدت الثورة التكنولوجية المصمم في الحصول على المعلومات بشكل أسهل مما كان لدى الحرفى.

و تتمثل الطريقة التقليدية للتصميم بالرسم فى قيام المصمم برسم المنتج وإعادة رسمه مرة بعد أخرى إلى أن يصل إلى نتيجة مرضية بالنسبة له وبالنسبة للعميل أيضاً، وعملية التصميم بالرسم ماهى إلا تطوراً طبيعياً لمرحلة التصميم الحرفى، مع إمكان إجراء عدد من التعديلات فى نفس الوقت، بدلاً من الإضطرار إلى الإكتفاء بتغيير واحد كل مرة، وفى المقابل فإن المشكلة التى تواجه المصمم دون الحرفى هى أن السوق بالنسبة للمصمم ليس مجالاً للتجربة، ويتم التغلب على هذه الصعوبة عن طريق صنع الموديلات والنماذج الأولية التى يمكن من خلالها أن يختبر رد فعل السوق تجاه المنتج المصمم(1)، ومع تزايد درجة وعى المصمم بأسلوبه الخاص فى بناء الأشكال، ومع تزايد إرتباط البناء الشكلى للتصميم باسم المصمم الذى أنتجه، قاد هذا إلى نوع من التلمذة حيث أصبح المصمم الشاب يضع نفسه تحت رعاية أستاذ معروف للفن، ويأمل أنه بمرور فترة مناسبة من الزمن سوف يكتسب المهارات الخاصة بالأستاذ، وقد ظهر هذا بوضوح عندما أصبحت بعض مدارس التصميم فى الخارج تطلب من الطلبة تقديم تصميماتهم بأسلوب فنان معين.

و قد كانت فترة ثمانينيات القرن العشرين بمثابة الفترة التى تأكد فيها دور التصميم بالنسبة للمؤسسات الصناعية، حيث أنه فى بداية الثمانينيات كانت معظم البضائع الإستهلاكية قد أصبحت بالفعل ناضجة من الناحية التكنولوجية، كما وضعت داخل فئات سعرية محددة، وغالباً ما كانت المنتجات المتنافسة فى نفس مستوى الجودة، وتحت هذه الظروف كانت الوسيلة الوحيدة للمنافسة بين الشركات هى التصميم، ويشمل تصميم المنتجات نفسها وتصميم الإعلانات عنها، وقد أكدت حركة الحداثة Modernism فى بدايات القرن العشرين على أن التصميم يجب عليه أن يؤدى إلى التكامل Integration بين التكنولوجيا والفن، وعلى إمتداد مراحله المختلفة تأثر التصميم بالتغيرات التكنولوجية التى كانت تستحدث فى المجتمع، بينما كانت الطفرة الحقيقية فى مجال التصميم هى ظهور تقنية الكمبيوتر Computer، وما قدمه من إمكانيات هائلة للمصمم.

و قد جاء دخول الكمبيوتر فى مجال التصميم فى ثمانينيات القرن العشرين، وظهرت ما تسمى بالتصميمات المعاونة بالكمبيوتر Computer Assisted Designs CAD، وفى هذه الفترة تعالت الأصوات التى تتحدث عن الإمكانيات التى يقدمها الكمبيوتر لمجال

(1) Jones, J. Christopher: Design Methods (Seeds of Human Future), John Wiley & Sons Ltd., 1970, p.p. 20-24.

التصميم، والتي مكنت منها البرامج الجرافيكية المستحدثة التي تتميز بسرعة التصميم ومرونة التعديل والتغيير[1]، وعلى الرغم من المميزات والإمكانيات التي قدمها الكمبيوتر للمصمم، إلا أن الطريق ما يزال طويلاً أمام التحديد الدقيق لمدى فائدة الكمبيوتر بالنسبة للمصمم، وأيضاً تحديد الدور الذى يمكن أن يقوم به الكمبيوتر فى عملية التصميم، وتكمن المشكلة هنا فى الفروق الجوهرية بين الكمبيوتر والفكر الإنسانى الذى أستخدم الكمبيوتر أساساً لمحاكاته، وقد تنبه العالم إلى الفروق بين الإنسان والآلة بشكل عام منذ أو ائل القرن العشرين وبالتحديد فى عام ١٩٠١ مع أبحاث عالم النفس الأمريكى "بول فيتز" "P. Fitts" عن ما أسماه "نظرية الأداء الانسانى" "Human Performance Theory"، حيث وضع قائمة بمواصفات كل من الإنسان والآلة كان من محتوياتها أن الآلة تتسم بالإنضباط والثبات والدقة بالمقارنة بالإنسان، إلا أنها أيضاً جامدة ومملة وتفتقد القدرة على الإبداع، وقد إستند الكثير من العلماء على قائمة "فيتز"، ومن خلالها قدم "سينجلتون" "W. T. Singleton" فى عام ١٩٧٤ تصوراً لعملية شاملة يتم تحديدها أو لا، ثم يتم توزيعها على بشر أو آلات على أساس قدرات كل منهما.

و تكمن المشكلة بالنسبة لإستخدام الكمبيوتر فى مجال التصميم فى أن الغموض مازال يكتنف فهم عملية التصميم بالنسبة للإنسان وحده، وبالتالى يصعب تحديد الوظائف التى عناها "سينجلتون"، وحيث أنه نادراً ما يتأكد المصمم من أهدافه التصميمية بصورة دقيقة، فمن الصعب جداً توزيع هذه الأهداف، كما أنه من الصعب إيجاد المحددات التى تحكم هذا التوزيع.[2]

و قد حذر بعض العلماء من مخاطر إستخدام الكمبيوتر فى مجال التصميم، ومنهم من نبه إلى أن سرعة الكمبيوتر الهائلة قد تولد نوعاً من الضغط على المصمم الذى يحتاج لأن ينهمك فى قدر معين من النشاطات العقلية الشبه واعية أو غير الواعية وهذه السرعة قد تتسبب فى تشتيت تفكيره، وعلى الجانب الآخر فالسرعة وسهولة إجراء التغييرات على الحلول التصميمية تمكن المصمم من إجراء المزيد من المحاولات وإستكشاف وإختبار فروضه التى يصنع من خلالها قراراته التصميمية، حتى أن الكثير من العلماء ينصحون بمزيد من الإهتمام بالدراسات الى تتناول علاقة الكمبيوتر بالتصميم حيث أن من شأنها أن تساعد على فهم عملية التصميم نفسها.[3]

(1) Hauffe, Thomas: Design (a concise history), Laurence King Publishing, London, 1998, p. 169.
(2) Lawson, Brayan: Op. cit, p. 202.
(3) Ibid., p. 190.

- مفهوم التصميم بين التعريفات المختلفة:
- **Design Concept between Various Definitions:**

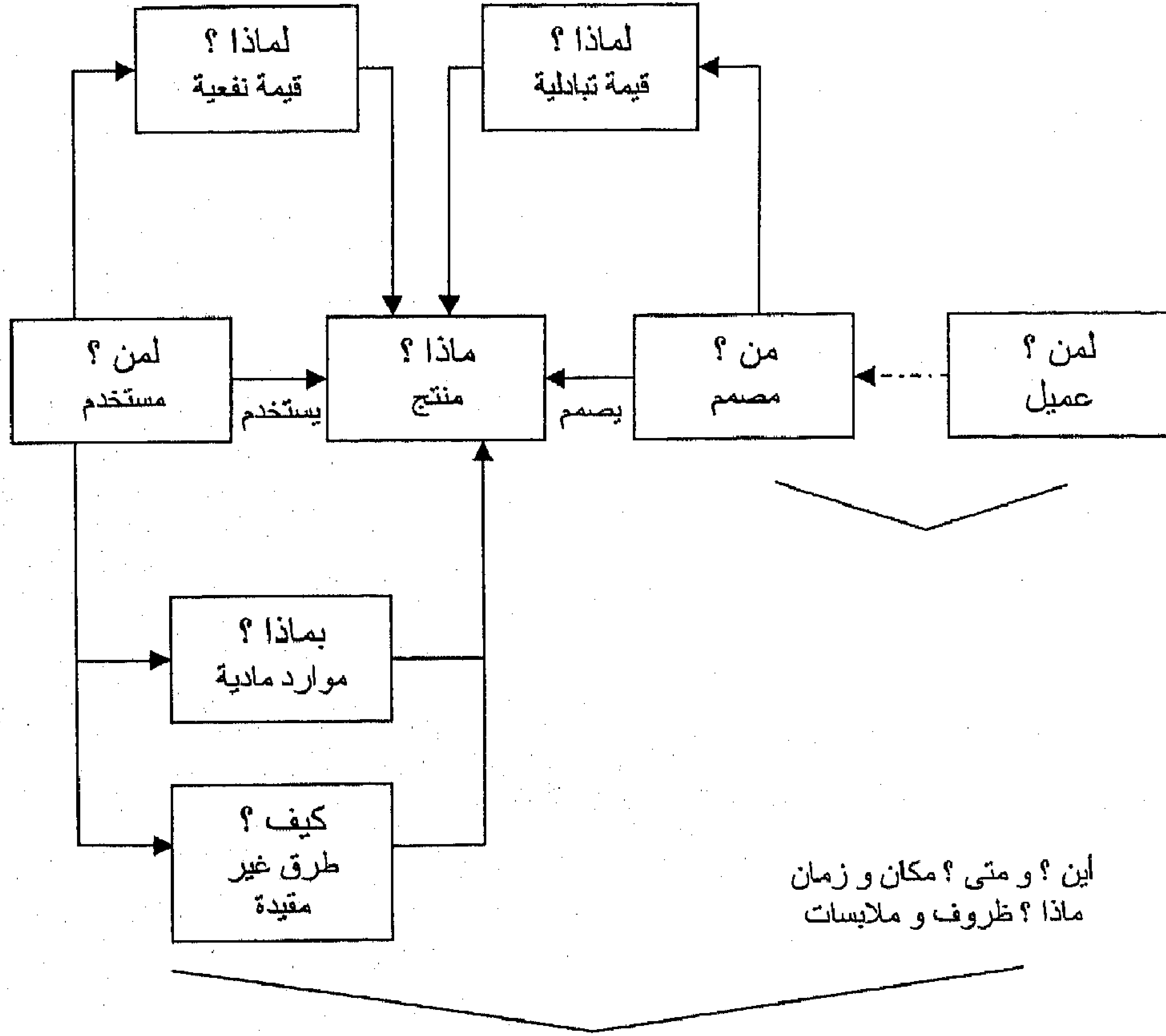
تعددت التعريفات التى تناولت مفهوم التصميم، وحاولت الكثير منها أن تتجنب الخوض فى تفاصيل الإختلافات بين المجالات التصميمية فجاءت بسيطة وشاملة كالتعريف الذى قدمه "جونز" "J. C. Jones" وهو (أن تبدأ تغيراً فى المصنوعات)، حيث جاء مغرقاً فى الشمول والبساطة ولم يستطع أن يوضح الكثير عن طبيعة التصميم، وقد إعتبر عدد كبير من الباحثين أن عملية البحث عن تعريف للتصميم، هى فى حد ذاتها أهم من التوصل إلى هذا التعريف، حيث أنه من الصعب التوصل إلى تعريف شامل يجمع المجالات التصميمية المختلفة، ومع هذا فقد قدم الباحثون مجالاً واسعاً من التعريفات التى تناولت موضوع التصميم، ومنها أنه:

١. الحل الأمثل لمجموعة الإحتياجات الفعلية لمجموعة معينة من الظروف.[١]
٢. وضع الفكرة لبعض الأعمال أو النظم.
٣. التنظيم المؤثر أو التخطيط للفراغ، أو الشئ، أو النشاط بهدف معين.
٤. التصميم هو شكل من أشكال إعادة التخطيط مفيد ومتعدد الجوانب ويرقى إلى أن يكون شعر الفن.
٥. التصميم هو ذلك المجال من الخبرة الإنسانية والمهارة والمعرفة، والذى يهتم بقدرات الانسان على إدراك المجسمات والترتيب والقيمة والغرض والمعنى الموجود فى الأشياء والأنظمة المحيطة به وإعادة تشكيلها لتلائمه بطريقة أفضل.
٦. التصميم هو إيجاد الحل الأمثل لبعض الوقت بما يلائم إحتياجات مجموعة من الظروف.
٧. التصميم هو عملية إبداعية على مستوى عال، يحاول المصمم من خلالها إرضاء الآخرين، فى حين أنه قد يجد صعوبة فى إرضاء نفسه.[٢]

---

(1) Ibid., p.p. 22-23.

(٢) محمد عزت سعد : نظريات تصميم المنتجات (ذات الطبيعة الهندسية)، ط٢، د.ت.، ص- ص٨١- ٨٢.



☒ شكل رقم (٣- ١- ١) رسماً توضيحياً يمكن التعرف من خلاله على الأسئلة الرئيسية التى تحدد مفهوم التصميم، وهى: (من، ولمن، وماذا، ولماذا، وكيف، وبماذا، وأين، ومتى؟).[١]

- **بعض المفاهيم المرتبطة بالتصميم:**

- **Some Related Concepts:**

إن الطريقة التى يتعامل بها المصمم مع الموقف التصميمى هى التى تحدد طبيعة النتاج التصميمى مبدعاً أو تقليدياً أو دون المستوى، والمصمم يحتاج فى عمله إلى مجموعة من المعارف التي توسع مداركه، وتساعده على التحكم فى أدواته التصميمية، والمصمم عندما يتعامل من خلال مفاهيم واضحة لما يعمله، تتوسع مداركه وترتقى إمكانياته، وهناك مجموعة من المفاهيم التى ترتبط بمجال التصميم، والتى يمكنها أن تساهم فى توضيح رؤية المصمم للمواقف التصميمية المختلفة، ومن هذه المفاهيم :

---

(1) Vihma, Susann: Op. cit, p. 91.

١. علم التصميم Design Science: ويشار به إلى كم المعرفة التى تكفى لفهم ظاهرة التصميم، وممارسة النشاط التصميمى.
٢. حرفة التصميم Design Craft: ويشار به إلى المهارة والأسلوب الكافيان لتناول ظاهرة التصميم، والتدريب على ممارسة أنشطته.
٣. نشاط التصميم Design Activity: وينظر به إلى التصميم كفن وعلم، وهو مجموعة المهارات التى يستطيع بها الإنسان تكييف الأشياء لتناسبه بطريق أفضل.
٤. الوعى التصميمى Design Awareness: ويقصد به التصميم كفلسفة، وهو الوعى بالشكل والتكوين والمعنى والقيمة والغرض من الأشياء التى يصنعها الإنسان، والقدرة على فهم وتناول الأفكار المرتبطة بتلك الأشياء.
٥. الحس التصميمى Design Sensibility: ويقصد به تطوير القدرة على تمييز أنواع مختلفة ودرجات من الشكل والترتيب والقيمة والغرض والمعنى.(١)
٦. محتوى التصميم Design Content: ويختص ببناء التصميم، أو إطار العمل التنظيمى الذى يجمع عناصر التصميم.
٧. مغزى التصميم Design Context: ويتألف مغزى التصميم من البيئة التى ينشأ منها الكيان المصمم، أى البيئة السابقة لعملية التصميم وكذلك البيئة التى سوف يسكنها الكيان المصمم نهائياً بمعنى البيئة المستقبلية.
٨. إستخدام التصميم Design Use: فمعرفة مستخدم المنتج النهائى، بالإضافة إلى معرفة كيف ولماذا يستخدم التصميم لا تؤثر فقط على محتويات التصميم ولكنها غالباً تؤدى إلى تطوير نماذج سلوكية معينة للمستخدم.(٢)

- **مفهوم التصميم بين الجميل والمفيد:**
- **Design Concept between Beautiful & Useful:**

إن الفصل بين الشكل والوظيفة من شأنه أن يؤدى إلى تجريد المنتج من قيمته الجمالية، وبالتالى إنقاص قيمته، وقد تطور مفهومى الجميل والمفيد بشكل تبادلى، ففى الماضى كان من النادر أن يكون الجمال غرضاً فى حد ذاته، حيث كان يأتى دائماً مرتبطاً بوظيفة معينة، فهرم "خوفو" لا يعتبر عملاً جمالياً فقط، وإنما له وظيفة حملها هذا الشكل الجمالى، كما أن معبد

---

(١) المرجع السابق، ص ٨٥.
(2) File://C:\DOCUME~1\ADMINI~1.ART\LOCALS~1\Temp\JMAP2MY2.htm

"البارثينون" هو معبد له وظيفة دينية إلى جانب الشكل الجمالى، وكذلك الزخارف الخارجية للكاتدرائيات القوطية كانت وظيفتها دعوة الناس للدخول، أما دور النوافذ الملونة بالداخل فتمثل فى تهيئة حالة روحية معينة تتلاءم مع وظيفة المكان ، وما زالت فلسفة ربط الجميل بالمفيد فى التصميم قائمة حتى الآن.(1)

و التصميم الناجح يجب أن يشتمل على الجانبين الوظيفى والجمالى، حيث أن الجانب الوظيفى أو الإستخدامى هو الهدف الأساسى من عملية التصميم، أما الجانب الجمالى فمن شأنه إثراء التصميم وتحقيق الخبرة الجمالية للمتلقى.

- **مفهوم التصميم بين العلم والفن والسياسة والتكنولوجيا:**
- **Design Concept between Science, Art, Politics & Technology:**

لا يمكن قصر مفهوم التصميم على مجال معين، وإنما هو نشاط مهجن Hybrid Activity يعتمد لكى ينفذ بنجاح على مساحة تعاونية مناسبة بين العلم والفن، والتصميم بإعتماده على أحدهما دون الآخر فإن مصيره فى غالباً ما يكون الفشل، وما يهم هنا هو عامل التوقيت Timing- وهو أيضاً نقطة الإختلاف- فالفنان والعالم يتعاملان مع العالم المادى على أساس وجوده فى الحاضر سواء كان هذا الوجود حقيقياً أو رمزياً، بينما تتواجد الحقيقة Reality بالنسبة للمصمم فقط فى المستقبل الذى يتخيله، ويقع على المصمم عبء تحديد الطرق التى يمكن من خلالها أن يوجد هذا الشئ الذى إستبق رؤيته.

و بالطبع تختلف الأدوات Tools المستخدمة فى العلم والفن، فهدف العالم هو الوصف الدقيق وتفسير الظواهر الموجودة، وسلوكه العقلى هو الشك المدرَّب، وأدواته الرئيسية هى التجارب التى يقوم بها لإثبات أو نفى فروضه، أما الفنان فلا يعير المستقبل الكثير من الإلتفات ولا يستغرق فيه، ويركز أغلب إهتمامه على الحاضر، وهدفه هو أن يعالج - ولأسباب شخصية بحتة- وسيطاً مادياً يتواجد فعلياً فى نفس الوقت الذى يقوم فيه بنشاطه الفنى، وعندما يتعامل الفنان مع إسكتشات أو موديلات يضع من خلالها خطط أعماله، فهو يكون فى هذه الحالة أقرب لتفكير المصمم منه لإندفاع الفنان، ويكون على إستعداد للعمل بدون أدلة خارجية لدعم خياله أو بإستخدام القليل منها، أما أدواته فتتسع لتشمل كل الوسائط الفنية التى تتيح له التعبير عن فكرته، ويحتاج المصمم لقدر من المعلومات عن الحاضر قبل قيامه بعملية التنبؤ المستقبلى، وهو يحتاج فى هذا لنوع من الشك العلمى، بالإضافة إلى إجراء بعض الإختبارات

---

(1) Rand, Paul: Op.cit, p.p. 9-10.

لتصميماته ومراقبة نتائجها، ولكى يستكشف هذه التصميمات فهو يحتاج وسيطاً أو نموذجاً قياسياً سريع الإستجابة لشكل المشكلة التصميمية، وغالباً ما يكون هذا الوسيط على شكل إسكتشات سريعة أو كروكيات.(١)

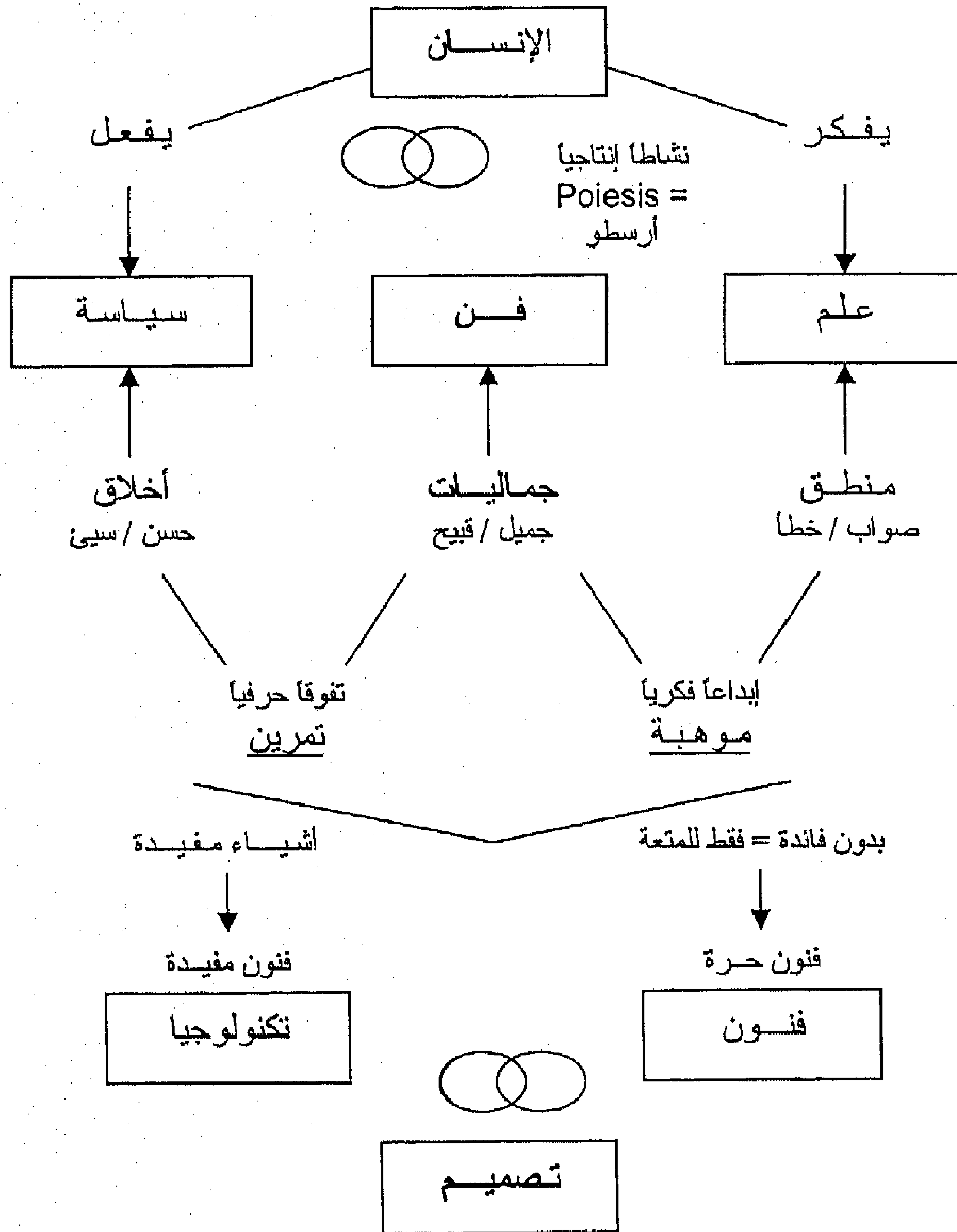
و قد كانت إحدى التجارب التى صممت للتعرف على الفروق فى طرق التفكير بين أفراد المجالات المختلفة، وبشكل خاص بين مجالى العلم والتصميم، تجربة أجريت على فريقين، الأول يضم طلبة يدرسون التصميم المعمارى، والثانى يضم طلبة يدرسون العلوم فى نفس السنة الدراسية، وصممت التجربة بحيث لا تقيس أى خبرات تخصصية، وأن تركز فقط على طريقة كل فريق فى التعامل مع المشكلات وكيفية حلها، فطلب من الفريقين عمل تكوين له مواصفات معينة بإستخدام بعض المكعبات، وقد أظهر الفريقان إستراتيجيات شديدة التماسك بين أفراد المجموعة الواحدة، وشديدة الإختلاف بين المجموعتين، فإتجه طلبة العلوم إلى إجراء سلسلة من التصميمات بإستخدام أكبر قدر من التكوينات بأسرع ما يمكن، أى أنهم حاولوا مضاعفة المعلومات المتاحة لديهم حول المشكلة سعياً لإكتشاف القاعدة التى تحكم بناء التكوينات، بينما على الجانب الآخر إختار المعماريون تكويناتهم بشكل مختلف يعتمد على إختبارات أجروها للتوصل إلى الحل المقبول، وهكذا فبينما ركز العلماء إنتباههم على إكتشاف القاعدة وتبنوا إستراتيجية مركزة على المشكلة بوجه عام، شُغل المعماريون بتحقيق النتيجة المرجوة وتبنوا إستراتيجية مركزة على الحل المطلوب.(٢)

و قد أظهرت هذه التجربة ومثيلاتها أن التصميم يرتبط بالطريقة التى يفكر بها الناس ويتعاملون مع مشكلاتهم، وبذلك أظهرت خطأ النظرة القاصرة للتصميم على أنه يرتبط بالإستعدادت الفنية، وهى التى صدت الكثير من الناس عن محاولة تعلم التصميم كحرفة مهارية، أو الدخول فى أنشطة إبداعية كنتيجة لشعورهم بفقدان الموهبة، وإرتباط التصميم بالتنبؤ المستقبلى هو ما جعله يوصف بأنه إيجابى Active فى مقابل العلم السلبى Passive، كما ينظر للتصميم على أنه تأليف Composing، بينما العلم يتصف بأنه تحليل Analysis، ويختلف الفن والتصميم على أساس أن الفن يتسم بالحرية والذاتية، والتصميم تحدده العديد من المحددات التى تتعلق بالمنتج والسوق المرتقبة له، بالإضافة إلى ما يتعلق بالعميل والنواحى الإقتصادية وغيرها من الأمور التى تعتبر موجهاً - وفى كثير من الأحيان محدداً- لطاقات المصمم الإبداعية.

---

(1) Jones, J. Christopher: Op. cit, p.p. 10-12.
(2) Lawson, Brayan:Op.cit, p.p. 30-32.

و قد أكد "أرسطو" "Aristotle" على وجود منطقة داخل الإنسان يتداخل فيها التفكير والفعل أسماها "بويسيس" "Poiesis" وتعنى (نشاطا منتجا)، وإعتبر "أرسطو" أن أرقى درجات التفكير الإنسانى تتحقق فى العلم المبنى على أسس منطقية صواب أو خطأ True-False، وأن أرقى درجات الفعل الإنسانى تتحقق فى السياسة المبنية على أسس أخلاقية حسن أو سيئ Good-Bad، ورأى "أرسطو" أن بويسيس تحقق أرقى درجاتها فى الفن المبنى على أسس جمالية جميل أو قبيح Beautiful-Ugly، ولكنها تتطلب إلى جانبها إبداعا فكريا يتمثل فى الموهبة Talent، وتفوقا حرفيا يتمثل فى التمارين التدريبية Exercise in Training.



☒ الشكل (٣- ١- ٢) العلاقة بين التصميم والعلم والفن والسياسية والتكنولوجيا.(١)

(1) Vihma, Susann: Op. cit, p. 95.

فالتصميم نشاط فكرى يخضع لمنطق الصواب والخطأ وعلى هذا فهو يرتبط بالعلم، كما أنه يخضع لأخلاقيات المجتمعات التى ينتمى إليها من حيث الحسن والسيئ وعلى هذا فهو يرتبط بالسياسة، ويخضع التصميم أيضاً لإعتبارات الجميل والقبيح وبالتالى فهو ينتمى للفن، وحيث أنه يعد نشاطاً منتجاً فالتصميم يرتبط بالتكنولوجيا، وبشكل عام يجب النظر إلى الأسس العلمية المنطقية للتصميم من خلال أو جه عبر تخصصية Inter-disciplinary.(١)

- **مفهوم التصميم بين المجالات التصميمية المختلفة:**
- **Design Concept between Various Design Fields:**

لا يتوقف الأمر عند هذا الحد فى المفارقة بين الأساليب التى يتعامل بها الأفراد بشكل عام مع المشكلات التى تواجههم، فالفروق تظل قائمة عند التعامل مع نفس الموقف من خلال منظورين مختلفين لمجالين من مجالات التصميم، ويمكن تبين هذا من خلال موقف لأحد شركات السكك الحديدية التى إستمرت لسنوات عديدة تقدم وجبات غذائية فى بعض القطارات، ثم إكتشفت أن هذه الخدمة تواجه خسائر مالية، فعند لجوء هذه الشركة إلى المختصين حصلت على تنويعات من الحلول التصميمية التى تباينت تبعاً لنوع التخصص التصميمى، فالحل الذى قدمه المصممون الصناعيون نظر المصمم الصناعى للمشكلة على أنها تتعلق بتصميم حجرة المقصف الكافيتريا، أما الحل الذى قدمه مصممو الإعلان فقد إتجه إلى إعادة تغليف الوجبات وطريقة عرضها.(٢)

و الوصول إلى فهم واعى لمفهوم التصميم يحتاج إلى التطرق لأوجه الإختلاف بين النشاطات التصميمية المختلفة، فلكل مجال تصميمى مدخله الخاص إلى مفهوم التصميم، وقد قدم "ماتشت" "E. Matchett" تعريفاً للتصميم، رأى فيه أن (التصميم هو الحل المثالى لمجموع الإحتياجات الحقيقية لمجموعة معينة من الظروف)، ومن خلال النظر إلى هذا التعريف يتضح أثر الخلفية الهندسية التى جاء منها "ماتشت"، فكلمة المثالى تشير إلى إمكانية قياس النتائج بمقياس معين، وقد يصح هذا بالنسبة لتصميم الآلات التى يمكن قياس إنتاجها كمياً، ولكنه لا يكاد ينطبق على تصميم إعلانى مثلاً، كما أن هذا التعريف يفترض أنه يمكن حصر كل المتطلبات الفعلية لموقف ما فى قائمة، مع أنه من المعتاد ألا يتأكد المصممون من كل متطلبات الموقف التصميمى، حيث تتنوع المجالات التصميمية وتختلف مشكلاتها

(1) Ibid., p.p. 95-97.
(2) Lawson, Brayan: Op. cit, p. 4.

ومتطلباتها وظروفها، وفى نفس الوقت يؤكد البعض على أن التصميم هو نفسه، سواء تعامل مع تصميم ملابس أو مبانى أو ملصقات إعلانية.

- **مفهوم التصميم الإبداعى:**

- **Concept of Creative Design:**

إن مفهوم التصميم الإبداعى Creative Design أعمق بكثير من أن يتم النظر إليه بشكل سطحى على أنه يمثل القدرة على التفكير الإتفاقى / التقاربى Convergent أو الإفتراقى "التباعدى" Divergent، ولكنه فى المقابل (يمثل القدرة على الموازنة بين نوعى التفكير الإتفاقى والإفتراقى، تبعاً لمتطلبات الموقف التصميمى)، فالعالم المبدع يحتاج إلى شئ من فكر الفنان الإفتراقى ليرى الإحتمالات الجديدة، بينما الفنان بدوره يحتاج إلى أن يتحلى بالقدرة على تطبيق أسلوب علمى فى تطوير أفكاره، يعتمد فى أساسه على مهارات التفكير الإتفاقى، وتعتبر مهمة المصمم هى الأعقد بينهم جميعا حيث يطلب منه أن يحقق توازناً دقيقاً جداً بين هاتين المجموعتين من المهارات العقلية المطلوبة لإنتاج العمل الإبداعى، وتطور الموقف التصميمى يتطلب من المصمم أن يوظف مهاراته فى التفكير الإفتراقى، وكما تتغير مشكلات التصميم تتغير أيضاً مهارات وقدرات المصممين وأساليبهم فى التعامل مع المشكلات، ومن أهم المشكلات التى تواجه المصمم المشكلة التى تتعلق بسهولة إستخدام مهارات التفكير التقاربى مقارنة بالتفكير الإفتراقى، حيث أن التحكم فى العقل أسهل من التحكم فى الخيال، ويتطلب التصميم المبدع على الأقل شرارة واحدة حيوية للخيال، ويمكن لنتائجه أن تخضع للتقييم العقلانى فى وقت لاحق، ويجب على المصمم أن يدرك جيداً طبيعة المشكلة التصميمية وأن يستعين بالعقل والخيال معا لحلها، ويستخدم كلاً من مهارات التفكير الإتفاقى والإفتراقى بجرعات مناسبة، وحيث أن تحديد الجرعة المناسبة ليس بالأمر السهل دائماً فإن الممارسة العملية غالباً ما تعطى المصمم الخبير إدراكاً جيداً للموقف.(١)

(1) Lawson, Brayan: Op. cit, p. 116.

• مفهوم التصميم كعملية إتصال:

• **Design Concept as a Communication Process:**

إن التصميم هو أحد فنون الإتصال Communication Arts، ولكى يحقق المصمم إتصالاً فعالاً مع الجمهور يجب عليه أو لا أن يدرك طبيعة عملية الإتصال التى يستخدمها فى توصيل رسالته، وقد وضعت الكثير من النماذج التى تناولت بالتحليل عملية الإتصال، وكان أبسط نموذج لها هو النموذج الموضح فى الشكل (٣- ١- ٣) الذى قسم عملية الإتصال إلى مرسل ومستقبل ورسالة.



الشكل (٣- ١- ٣) أبسط نماذج عملية الإتصال.

و هناك من النماذج ما هو أكثر إستفاضة كما فى الشكل (٣- ١- ٤)، ومن خلال هذا النموذج تتضح مفردات عملية الإتصال كما يلى:

١. المرسل Sender: هو البادئ بالإتصال أو هو مصدر Source الإتصال.

٢. التشفير Encoding: حيث يشفر المصمم رسالته إلى سلسلة من الرموز Symbols أو الإشارات المكتوبة أو المرسومة أو المصورة، وتأتى أهمية التشفير لأن المعلومات بشكل عام لايمكن نقلها من شخص إلى آخر إلا من خلال تمثيلات من الرموز، ويقوم المصمم بتشفير رسالته من أجل تأسيس تبادلية للمعانى مع المستقبل.

٣. الرسالة Message: وتعرف الرسالة بأنها (الشكل المادى التى يشفر المرسل المعلومات إليه)، وأشكال الرسائل بشكل عام لا يمكن حصرها، فقد تأخذ أى شكل يمكن إدراكه بحاسة من حواس المستقبل، ويمكن تشفير الرسالة إلى عدد غير محدود من الأشكال، وتوصيل الرسالة هو الغرض الأساسى من التصميم، وتكتسب الرسائل غير اللفظية أهمية كبيرة فى عملية الإتصال وذلك لما تتسم به من الصدق، كما أنها تحمل قدراً من المعانى من أكبر مما تحمله الرسائل المكتوبة.

٤. القناة Channel: وهى حالة الإرسال كالهواء بالنسبة للكلمات المنطوقة، والورق بالنسبة للكتابات، ويجب أن تكون القناة ملائمة للرسالة لكى يكون الإتصال أكثر فاعلية وكفاءة، ولكل قناة من قنوات الإتصال خصائصها، وعلى المصمم أن يكون على درجة كافية

من الوعى بطبيعة كل قناة، فالإعلان التليفزيونى يختلف عن إعلان الجريدة أو إعلان الطريق أو إعلان الراديو ...

٥. المستقبل Receiver: وهو الشخص الذى تستقبل حواسه رسالة المرسل، وفى حالة الإتصال الإعلانى غالباً ما يكون هناك عدد كبير من المستقبلين للرسالة المقدمة، ولكى يكون الإتصال فعالاً يجب على المصمم أن يكون على دراية بطبيعة الجمهور المستهدف، وعادةً ما يتم تصنيف الجمهور المستهدف إلى ثلاث فئات رئيسية هى "A "و"B" و"C" تبعاً للمستوى الإجتماعى، بالإضافة إلى عدد لا نهائى من التصنيفات تبعاً للنوع أو الوظيفة أو السن ...، ومراعاة الفروق بين الفئات المختلفة تمكن المصمم من إختيار الرسالة الإعلانية والقناة وطريقة التشفير.

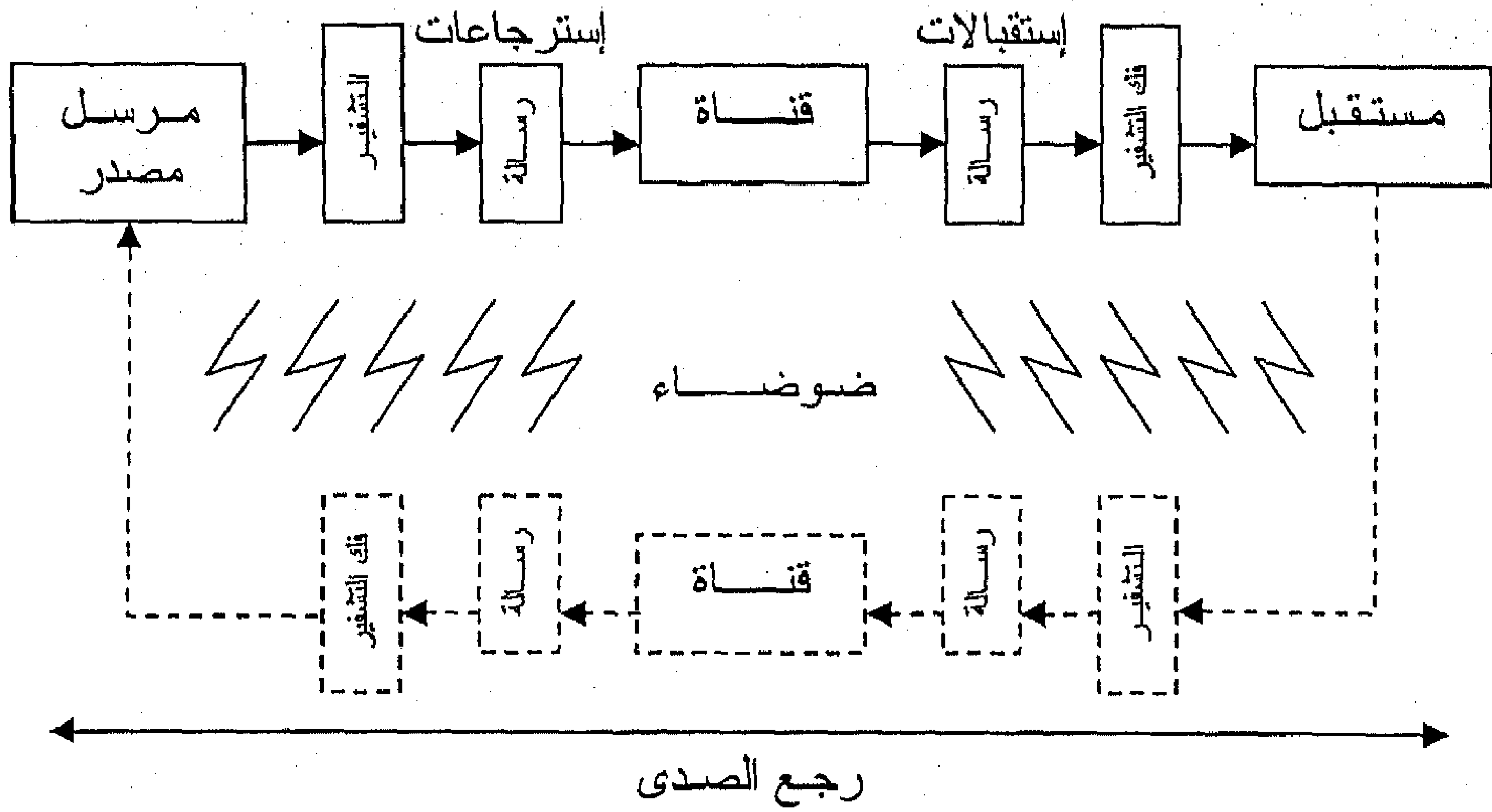
٦. فك التشفير Decoding: وهى العملية التى يفسر بها المستقبل الرسالة، ويترجمها إلى معلومات ذات معنى بالنسبة له، ويتأثر فك التشفير بالخبرات السابقة وبالترجمات الذاتية للرموز والإشارات المستخدمة، كما يتأثر بآمال وتوقعات المستقبل، فالإنسان يسعى دائماً لسماع ما يرغب فى سماعه، وبشكل عام فكلما إقتربت نتيجة فك التشفير من الرسالة الفعلية التى قصدها المصمم كلما كان الإتصال فعالاً، وحيث أن عدد الجمهور المستهدف فى حالة الإتصال الإعلانى غالباً ما يكون كبيراً فيجب على المصمم أن يراعى الإختلافات الفردية فى عملية فك التشفير من واحد إلى آخر، ويساعده على ذلك التصنيفات التى يكون حددها قبلاً لفئات الجمهور المستهدف، كما يساعده فى التغلب على هذه الإختلافات الشكل الجمالى للتصميم والذى يعمل على تهيئة المستقبل لتلقى الرسالة.

٧. الضوضاء Noise: ويمكن إطلاق هذا المصطلح على أى عامل قد يعيق أو يربك أو يتداخل مع عملية الإتصال، وهذا التداخل قد يظهر فى أى مرحلة من مراحل عملية الإتصال، فقد تكون الرموز الإعلانية غير واضحة بالنسبة للجمهور المستهدف، أو قد تتسبب بعض الظروف الطارئة فى عدم إنصات الجمهور للرسالة الإعلانية - كأزمة إقتصادية أو حادثة كبيرة- أو قد يأتى توقيت عرض الإعلان التليفزيونى غير ملائماً، كما تدخل عيوب الطباعة فى الصحف والمجلات والمشكلات الناتجة عنها فى أنواع الضوضاء التى تؤثر على إستقبال الرسالة، ويجب على مصمم الإعلان أن يعمل على التغلب على أثر الضوضاء على عملية الإتصال بينه وبين الجمهور.

٨. رجع الصدى Feedback: يطلق مصطلح "رجع الصدى" على (رد الفعل لإتصال المرسل)، أو (الإرتداد الذى يحدث لعملية الإتصال)، وفى هذه الحالة يتحول المستقبل إلى

مرسل، ويسير رجع الصدى عبر نفس الخطوات التى سار فيها الإتصال الأصلى، وهو ما يطلق عليه الإتصال ثنائى الإتجاه Two-way Communication، ويكون على مصمم الإعلان أن يستقبل رد فعل الجمهور لإعلانه، ويحاول من خلاله أن يستكشف أثر عملية الإتصال، وقد أكد كل من "ليونارد سايلز" "Leonard R. Sayles"، و"جورج ستراس" "G. Strauss" على أهمية رجع الصدى، حيث أنه يساعد على تحسين عملية الإتصال من خلال توضيح أوجه النجاح والقصور فى الإتصال الأصلى، ويساعد المصمم على التعرف بشكل أفضل على طبيعة الجمهور المستهدف، ويحصل مصمم الإعلان على رجع الصدى من خلال الدراسات البعدية أو المعايشة الذاتية، ويجب على المصمم فى هذه الحالة أن يتعامل مع رجع الصدى على أنه وسيلة لمساعدته على تحسين إتصاله.

و من أهم النقاط التى يجب مراعاتها أثناء عملية الإتصال طبيعة المستقبل وإستخدام طريقة الإتصال التى تتلاءم معها، ومراعاة المعانى المختلفة التى قد تحملها الرموز المستخدمة، وإستخدام لغة بسيطة ومباشرة، كذلك إستخدام درجة التفسير والتفصيل المناسبة لطبيعة الرسالة وطبيعة المستقبل وطبيعة الإتصال.(١)



الشكل (٣- ١- ٤) نموذج أكثر تعقيداً لعملية الإتصال.(٢)

(1) Stoner, James A. f.: Op.cit, p.p. 496-504.
(2) Ibid., p. 496.

عملية التصميم:

Design Process:

فى بداية أى موقف تصميمى يجد المصمم نفسه أمام مشكلة معطاة يجب عليه أن يقدم حلوله الإبداعية لها، وفى هذه المرحلة لا يجد المصمم أمامه إلا إستجاباته للموقف المعطى، وهذه الإستجابة هى التى تحفز النشاطات التالية لديه، وهى إستجابة قابلة للنمو، بينما يستحيل تعليمها أو تعلمها إلا عن طريق التجريب وممارسة العمل التصميمى الإبداعى(١)، وتعتبر إستجابة المصمم هى الخطوة الأولى فى خطوات تعامله مع الموقف التصميمى، إلا أنها لا تعتبر مرحلة تصميمية مستقلة على إعتبار أنها حقيقة مسلم بها، ولو لم توجد الإستجابة لدى المصمم لما كانت هناك أى من النشاطات التالية، كأن يعتذر المصمم عن قبول المهمة التصميمية مثلاً.

أما النشاطات التالية فى عملية التصميم فعلى الرغم من أن معظم التصميمات المبدعة قد تم التوصل إليها بطريقة حدسية Intuitional، إلا أن عملية التصميم الكاملة هى فى حد ذاتها تنقسم إلى قسمين أحدهما واعى Conscious والآخر غير واعى Unconscious، فالحدس هو الذى يقدم الشرارة التى تثير إهتمام المصمم، ثم يتدخل العقل الواعى مختبراً الإتجاهات المحتملة، أى أن اللاوعى يهيئ الجو للعمل، والوعى يرسم المسارات لإتباعها.(٢)

- **مفهوم التصميم كعملية إبداعية:**

- **Design Concept as a Process:**

يشيع إستخدام كلمة تصميم إما كاسم أو كفعل ، وقد أعتيد إستخدامها كاسم للإشارة إلى شئ أو كيان ما ، أما كفعل فهى تشير عادةً إلى عملية أو سلسلة من النشاطات، ومن أهم التعريفات التى قدمت لمفهوم التصميم كعملية التعريف: (التصميم هو العملية الفكرية التى تشتمل على إبداع كيان ما)، وبتحليل هذا التعريف، تتضح المزيد من التفاصيل حول عملية التصميم، ويمكن تحليله كما يلى:

١. العملية Process: (التصميم هو العملية...)، وينظر هذا التعريف إلى التصميم على أنه النشاط الإبداعى Creative Activity كمقابل للنتاج الإبداعى Creative Product، ويرى أنه تسلسل من الأحداث والإجراءات الفكرية التى تقود إلى إبداع ما يجرى تصميمه،

---

(1) Jesson, Roben: Op. cit, p. 1.
(2) Bevlin, Marjorie Elliott & Kelly, Ellsworth: Design Through Discovery (Brief Edition), 1961, p. 30.

وهذه العملية الفكرية تتضمن أيضاً النشاطات المتنوعة المشاركة للفكر كالتأمل والكلام والكتابة والرسم والتشكيل التى تستخدم فى العادة لتحمل تخيل المصمم من التصور المبدئى إلى الإكتمال.

و على هذا فالتصميم ليس منتجاً Product، ولكن المنتج هو نتاج التصميم، وهذا الشئ الذى تم إبداعه ليس تصميماً بل إنه بيت أو سيارة أو كمبيوتر أو مقطوعة موسيقية أو إعلان ...، وهو كيان فى حد ذاته، أما التصميم فهو العملية المستخدمة فى إنتاج هذا الكيان.

إن عملية التصميم لها طبيعة غاية فى التعقيد، على الرغم من أنها تصاغ فى أغلب الأحوال فى شكل تسلسل خطى Linear Sequence يتتابع زمنياً مع إنتقال المصمم من تصور مبدئى إلى منتج كامل، كما أنه ليس خطياً أيضاً حيث يقفز تفكير المصمم غالباً فى ترابط متقطع من وجه معين للمشكلة إلى وجه آخر أثناء البحث عن الحل، وعملية التصميم أيضاً متعددة المستويات حيث أن التفاصيل الكلية والدقيقة على حد سواء يجب مراعاتها جميعاً فى نفس الوقت، كما أن العملية التصميمية تكرارية أيضاً حيث أن الأشكال الأولية للتصميم يتم بناءها ثم تقييمها ثم إعادة تركيبها مرة أخرى، وذلك خلال فترة تطور الفكر التصميمى أثناء محاولة البحث عن الحل.

٢. <u>الفكر Thought:</u> (التصميم هو العملية <u>الفكرية</u>...) فالتصميم هو التأليف Composing بين أو جه الفكر الثلاث (المتمثلة فى الإستبصار والحدس والمنطق)، فهو إستبصار Insight يتم فيه إبصار الروابط المحتملة بين المشكلة والحل المحتمل، كما أن التصميم هو الذى يستشف إمكانية النظام Discipline داخل الهرجلة ، أو التحول إلى الأفضل داخل الموقف السئ.

و التصميم أيضاً حدس Intuition، والحدس هو المرادف لإستبصار مطول ينبئ المصمم بأنه على وشك التوصل إلى فكرة معينة، وهو ذلك الشعور الغامض الذى كثيراً ما يكون خلف الجهود التى يقوم بها الفرد لعمل التحليلات العقلانية.

التصميم أيضاً يتضمن منطقاً Reasoning ، وهو ذلك الشكل الواعى تماماً من الفكر الذى يقوم بتقييم المشكلة ويحلل إمكانيات حلها، كما أنه العملية التحليلية التى تعتمد على المنهج والحسابات لتقييم وتنقية ووزن فروض المشكلة المتنوعة.

و إفتراض أن الطبيعة الفكرية فى التصميم محدودة بواحد أو إثنين من هذه الأوجه ، يؤدى إلى كبت قدرات المصمم الكامنة، فالتصميم يتضمن الإستخدام والتأليف بين كل من الإستبصار والحدس والمنطق.

٣. الشمول Comprising: (التصميم هو العملية الفكرية التى تشتمل على ...) والتصميم ككيان كلى يشتمل على مفردات العملية الفكرية المؤدية إلى الكيان الناتج عن التصميم والمشتركة معه، بل وحتى التالية لإبداعه، وتبعاً لنوع هذا الكيان يمكن لعملية التصميم أن تتضمن تحديد Defining مجموعة الإحتياجات، والتصور الأولى لطريقة التعامل مع هذه الإحتياجات، والتطوير Development الذى يتبع هذا التصور الأولى، والهندسة والتحليل المطلوبين للتأكد من الفعالية، وتصميم النماذج الأولية Prototypes فى شكلها التحضيرى ثم فى شكلها النهائى، ثم إستخدام إجراءات متنوعة للتحكم فى الجودة، والترويج لقيمتها لدى المستهلك ثم تسليمها له، ثم توفير خدمة ما بعد البيع، وفى النهاية الحصول على رجع الصدى من المستخدم.

و على الرغم من أن كل هذه الخطوات تشارك فى توليد المنتج، وبالتالى تكون جزءاً من عملية التصميم، إلا أنه عادةً ما يقصر تعريف التصميم على المراحل الأولى، وبهذا يتخلى المصمم عن جزء كبير من مسئوليته تجاه التصميم، وهذا التخلى هو أحد الأسباب الأساسية للمنتجات التى تأتى دون المستوى.

٤. الإبداع Creativity: (التصميم هو العملية الفكرية التى تشتمل على إبداع ...) وتتضمن عملية التصميم أوجه فكرية بالإضافة إلى أوجه النشاط المختلفة التى بدونها تظل الصورة الخيالية للتصميم مجرد حلم لم يكتمل فى ذهن المصمم، وأحياناً تتحول إلى نوع من الإحباط، وبمرور الوقت يمكنها أن تختفى كلية، وهذا لا يعنى أن الصورة الخيالية لدى المصمم لا تتغير خلال العملية، فهى تتغير وغالباً ما تكون التغيرات التى تحدث لها تغيرات كبيرة وجوهرية، وهذا التغير هو جزء طبيعى من عملية نضج الفكرة، حتى تكتمل هذه العملية بنجاح عندما يتحقق التصميم فعلاً، ويتحول التصميم إلى حقيقة ملموسة فى الزمان والمكان، والإبداع هو محور كل هذه النشاطات وعملية التصميم كلها، وبدون الإبداع تكون هذه العملية إما ناقصة أو مضللة، وإذا أستبدل الفعل الإبداعى بإستنساخ أو محاكاة نتائج عملية تصميم سابقة - كما يحدث كثيراً للأسف فى مجال التصميمات الإعلانية وما يتكرر كثيراً من إستنساخ لأعمال أجنبية- وفى هذه الحالة تفتقد عملية التصميم مصداقيتها ولا تكتمل لعدم توفر الفعل الإبداعى فيها الذى هو أحد شروط إكتمالها، فكل عملية تصميمية يجب أن تتضمن فعلها الإبداعى الخاص.

٥. الكيان Entity: (التصميم هو العملية الفكرية التى تشتمل على إبداع كيان ما.) والمقصود بكلمة كيان ما منتج عملية التصميم، ويمكن لهذا المنتج أن يكون:

أ- منتجاً مادياً Physical Product: بمعنى شيئ ملموس، أو يشغل حيزاً من الفراغ، كتصميم سيارة أو ملابس أو ملصق إعلانى ...

ب- منتجاً زمنياً Temporal Product: كحدث يحدث فى الزمن، وتدخل فيه الحفلات الموسيقية، والمؤتمرات والمهرجانات والإعلانات التليفزيونية ...

ت- منتجاً تصورياً Conceptual Product: أى فكرة أو مفهوم ما، وتدخل فيها تصميم النظريات كنظرية النسبية ومفهوم الإتصال وتعريف التصميم ...

ث- منتجاً علاقياً Relational Product: كعلاقة توصف أو تحدد التفاعل بين كيانات مختلفة، كإجراءات تشغيل كمبيوتر أو إرشادات التعامل مع آلة معينة أو صداقة بين إثنين ...

و التصميم هو العملية التى تعطى هذا الكيان شكله، سواء كان مادياً أو زمنياً أو تصورياً أو علاقياً.(١)

- **خرائط التصميم:**

- **Design Maps:**

هناك عدد كبير من الخرائط التصميمية التى وضعت بدافع من محاولات العلماء لاستكشاف طبيعة العملية التصميمية، على الرغم من أنها ما زالت حتى الآن عملية غامضة ولا يمكن فهمها بمجرد متابعة المصمم أثناء أدائه لعمله، فما يحدث داخل رأس المصمم - وهو الجزء الأهم فى العملية- لا يزال أمراً خفياً، إلا أن الهدف الأساسى خلف هذه الخرائط يكمن فى أنها تكشف – بقدر معين- بعض جوانب عملية التصميم، ومنها أشهر هذه الخرائط:

١. الخريطة الأولى Map No. 1: وضعها المعماريون فى كتيب الممارسة والادارة لـ "الريبا" RIBA، وتقسم هذه الخريطة عملية التصميم إلى أربع مراحل هى :

أ- المحاكاة Assimilation: وفيها يتم تجميع وتنظيم معلومات عامة ومعلومات متخصصة تتعلق بالمشكلة المعنية

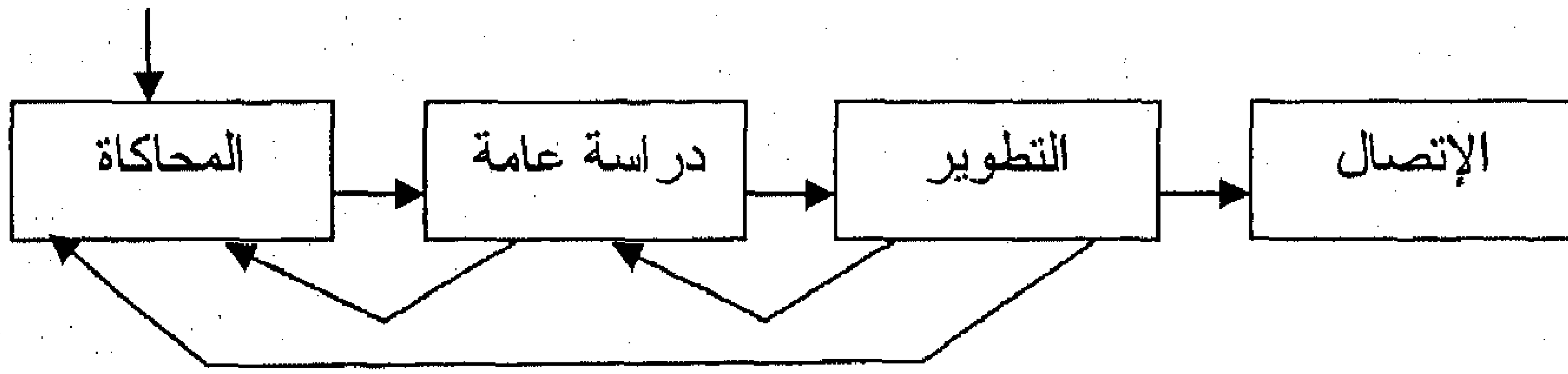
ب- دراسة عامة General study: وتشمل استقصاء طبيعة المشكلة ، واستقصاء الحلول الممكنة أو وسائل الحل

ت- التطوير Development: وتشمل تطوير وانتقاء واحد أو أكثر من الحلول التجريبية المنتقاة خلال مرحلة الدراسة العامة

(1) File://C:\DOCUME~1\ADMINI~1.ART\LOCALS~1\Temp\JMAP2MY2.htm

ث- الاتصال Communication: بمعنى توصيل واحد أو أكثر من الحلول للناس داخل وخارج فريق التصميم .

و هذه المراحل الأربعة ليست بالضرورة متتابعة، فعملية التصميم لا تتبع مساراً واحداً بل على العكس فهناك عدد كبير من مرات الذهاب والعودة، وعلى سبيل المثال هناك صعوبة فى تحديد المعلومات التى يجب تجميعها فى مرحلة "المحاكاة" قبل القيام بالاستقصاء فى مرحلة "الدراسة العامة"، وكل ما تقدمه هذه الخريطة بإيجاز هو أنها تخبرنا بأن المصمم يجب عليه أن يجمع المعلومات حول المشكلة وأن يدرس المشكلة ويبتكر حلاً لها ويرسم هذا الحل - ليس بالضرورة بهذا الترتيب- وقد توقع كتيب "الريبا" قفزات غير متوقعة بين المراحل الأربع ولكنه لم يوضح مدى تكرارها أو الطريقة التى تتم بها.



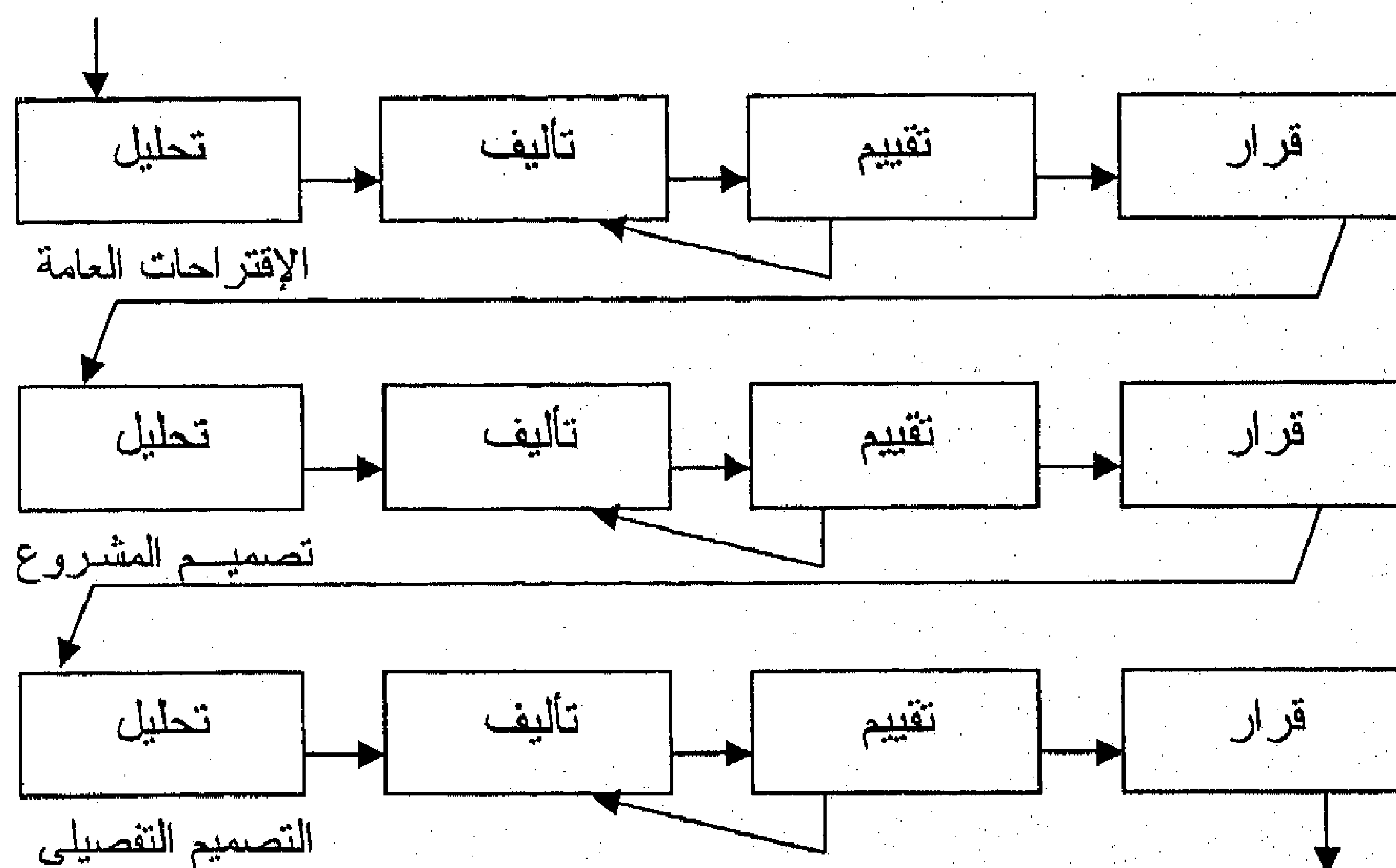
الشكل (٣- ١- ٥) الخريطة الأولى لكتيب "الريبا" "RIBA".[1]

٢. الخريطة الثانية Map No. 2: أيضاً قدمها كتيب الريبا وتحتوى على قدر أكبر من التفاصيل، حيث تتكون خطة العمل فيها من ١٢ مرحلة وضعت كتسلسل منطقى للأحداث، وعلى الرغم من أنها تنطبق بشكل أكبر على مجال العمارة ولا تتمتع بالعمومية كالخريطة السابقة إلا أنه من المفيد التعرف على مراحلها، وبشكل خاص عند التعامل مع المشروعات التصميمية الكبيرة وذلك لتحقيق أفضل فائدة لوكالة التصميم وللمصمم، ومراحل هذه الخريطة كالتالى:

التلخيص (البداية أو الاستهلال– دراسات الجدوى)– الخطط المبدئية (الإقتراحات العامة- تصميم المشروع)– رسوم العمل (التصميم التفصيلى– معلومات الانتاج– فواتير الكميات– المناقصات)– عمليات الموقع (تخطيط المشروع– العمليات فى الموقع– الانتهاء– رجع الصدى).

(1) Lawson, Brayan: Op. cit, p. 24.

٣. الخريطة الثالثة Map No. 3: قدمها كل من "ماركوس" "Markus" وبعده "مافر" "Maver" كتطوير لخريطتى الريبا، وأقاما خريطتهما على أساس أن تقديم صورة كاملة للطريقة التى يتم بها التصميم يتطلب كل من تسلسلاً تصميميا وعملية تصميمية Morphology، وافترض "ماركوس" و"مافر" أن المصمم يحتاج لأن يمر بعملية تتكون من التحليل والتأليف والتقييم والقرار فى مستويات متنامية التفاصيل لعملية التصميم.



الشكل (٣- ١- ٦) خريطة "ماركوس" "Markus" و"مافر" "Maver" لعملية التصميم.[1]

و يمكن تفصيل عناصر الخريطة كالتالى:

أ- التحليل Analysis : هو تنظيم وإعادة بناء المشكلة.

ب- التأليف Synthesis: يتم فى هذه المرحلة تشكيل ملامح المشكلة وخلق الاستجابة لها.

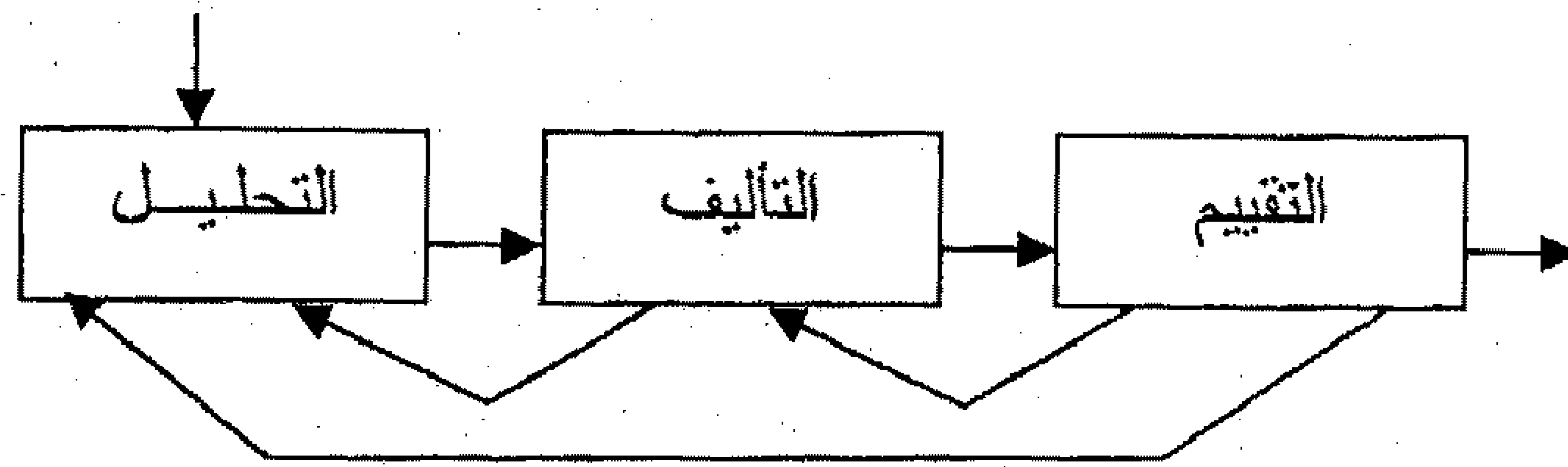
ت- التقييم Appraisal: هو التقييم النقدى للحلول المقترحة فى ضوء الأهداف المحددة فى ضوء مرحلة التحليل.

ث- القرار Decision: يتخذ بناءاً على المراحل السابقة مجتمعة، وتعتبر مرحلة القرار هى قمة العملية الابداعية.

ويجب أن تسمح خريطة التصميم بعدد من العقد الإرتدادية Return Loops من مرحلة التقييم إلى مرحلة التأليف فتسمح للمصمم بالحصول على أفكار جديدة، وتدفع العقدة الإرتدادية المصمم للتفكير فى إمكانية وجود عقد إرتدادية أخرى، بمعنى أن أى شئ قد يحدث يمكنه أن

(1) Ibid., p. 26.

يكشف للمصمم عن مشكلة جديدة مصحوبة بقدر أكبر من التحليل، وهو ما أشار إليه "بيج" "Page" فى علم ١٩٦٢ عندما ألقى محاضرته حول طرق التصميم فى مانشستر بقوله "فى أغلب مواقف التصميم العملية وفى الوقت الذى تكون فيه أنتجت هذا وإكتشفت ذاك وصنعت تأليفاً، تكتشف أنك قد نسيت أن تحلل شيئاً آخر هناك، وعليك أن تلتف حول الدائرة وتنتج تأليفاً معدّلاً ...، وهكذا"، فالخريطة لا تقدم أى مسارات جامدة خلال العملية كلها، بل هى على الأحرى عملية تمتلئ بدرجلت متفاوتة من الإندفاعات بين المراحل المختلفة، وحتى أبسط الخرائط التصميمية يجب أن تقدم قدراً من "العقد الارتدادية" بين المراحل.



الشكل (٣- ١- ٧) "العقد الإرتدادية" "Return Loops" لعملية التصميم.[١]

- خصائص عملية التصميم:
- **Characteristics of Design Process:**

حدد "برايان لاوسون" "B. Lawson" فى كتابه "كيف يفكر المصممون" "How Designers Think" مجموعة من الخصائص العامة لعملية التصميم حددها "لاوسون" فى ست خصائص هى:

١. العملية ليس لها نهاية The Process is Endless: حيث أن عملية التصميم تتعامل مع عدد لا نهائى من الحلول التصميمة، فلا يمكن أن تكون لها نهاية محدودة أو محددة، ولا يمكن حصر جميع الحلول الممكنة لمشكلة تصميمية، خاصة أن المشكلات التصميمية تتسم بالغموض والإبهام، وبالتالى لا يمكن تحديد حلولها بشكل دقيق.

و لا توجد نهاية فعلية لمهمة المصمم، بل هى محاولات مستمرة لتطوير عمله، ولا يتوقف عن العمل حتى يشعر أن فرصه فى تحسين هذا العمل أصبحت ضعيفة، وهذا لا يعنى بالضرورة رضاءه عن الحل الذى توصل إليه - وربما يشعر بالعكس- إلا أن هناك محددات

(1) Ibid., p.p. 24-29.

أخرى تتعلق بالوقت والمال والمعلومات، وبالتالى فإن المصمم ينظر إلى التصميم كعملية مستمرة وتكرارية.

٢. لا توجد عملية تصميم مضمونة النتائج There is No Infallibly Correct Process: فالحل الذى يقدمه المصمم ليس هو الحل الوحيد المقبول للمشكلة التصميمية، ولا توجد حلول نموذجية يمكن للمصمم الإستعانة بها، بل هو تدرج من الحلول المقبولة التى يمكن من خلالها إرضاء العملاء بدرجات متفاوتة، ولا يوجد ترتيب معين لمراحل التصميم يضمن النتيجة المرضية أو طرق معينة لتقرير درجة جودة أو سوء التصميم، وما زال الإختبار الأفضل لمعظم التصميمات هو الإنتظار ومراقبة فاعليتها عند التطبيق.

و لا يمكن وصف الحلول التصميمية بالكمال، كما أن نقدها يكون فى الأغلب أسهل من إبداعها، ويجب على المصمم أن يتقبل النقد المستمر لأعماله، وأن يسعى إلى تحليل المشكلات التصميمية وإجراء التعديلات فى تصميماته كإستجابة للتغيرات المستمرة فى بناء المشكلة التصميمية، وتعتبر مهارة التغيير والتبديل فى التصميمات أحد أهم المهارات الواجب توافرها فى المصمم.

٣. عملية التصميم تتضمن إيجاد المشاكل إلى جانب حلها The Process Involves Finding as well as Solving Problems: من أساسيات الفكر التصميمى أنه يرى أن الحل لا يلى المشكلة بل إنهما يأتيان معاً، و- كما أظهرت العديد من الخرائط التصميمية- فالعملية التصميمية ليست خطية بل هى إلى حد كبير عملية جدلية Argumentative، والمشكلة التصميمية والحل التصميمى يتضحان معاً شيئاً فشيئاً مع إستمرار العملية، وينتظر من المصمم هنا أن يشارك فى إيجاد المشكلات كما يشارك فى إيجاد حلولها، وإيجاد المشكلة التصميمية هو شيئ شديد الصعوبة، وترجع صعوبته إلى الغموض الذى يحيط بالعملية التصميمية والذى ينكشف شيئاً فشيئاً حتى تتضح معظم أوجه المشكلة، حيث لا يمكن الإحاطة أبداً بالعملية كلها، كما أن هناك سبب آخر وهو أن عملية إيجاد المشكلة التصميمية تتطلب من المصمم نظرة موضوعية، حيث أن النظرة الذاتية قد تختلف بين المصمم والعميل، وقد تتصادم تصوراتهما بالتالى بخصوص الحل التصميمى المطلوب.

٤. عملية التصميم تتضمن تقييماً موضوعياً Design Inevitably Involves Subjective Value Judgment: يجب على المصمم خلال عملية التصميم أن يقوم بتقييم المشكلات والحلول التصميمية، وهو فى هذه الحالة قد يواجه صعوبة فى أن يفصل إنفعالاته الذاتية عن حكمه الموضوعى، وغالباً ما يتبنى المصمم وجهة نظر دفاعية أمام النقد، وقد

يصل الأمر به إلى التصلب والإعتداد بالرأى حيث يصعب عليه أن يفصل بين مشاعره وعمله، ويسعى الفكر التصميمى المعاصر إلى السماح لغير المصممين بالمشاركة فى العملية التصميمية، ولكن هذا الرأى حتى الآن ما زال يواجه الكثير من العقبات.

٥. التصميم نشاط له نظرة مستقبلية Design is a Prescriptive Activity: أحد الإختلافات الهامة بين التصميم والعلم، أن التصميم ينظر إلى الأمور نظرة مستقبلية Prescriptive، بينما تغلب على العلم النظرة الوصفية Predominantly للعالم، فلا يهدف المصمم إلى التعامل مع مشكلات مثل (ماذا يكون؟، كيف؟، ولماذا؟)، ولكنه - بدلاً من ذلك- يتعامل مع (ماذا قد يكون؟، أو ماذا يمكنه أن يكون؟، وماذا يجب أن يكون؟)، فالمصمم يتعامل مع مشكلات فى الحاضر ويقدم الحلول المستقبلية لها وهو يحتاج فى هذا إلى النظرة المستقبلية التى تساعده على تصور الحلول.

٦. يعمل المصمم بدافع من حاجته إلى أن يفعل شيئاً Designer Works in the Context of a Need for Action: فالتصميم ليس له نهاية يمكن للمصمم أن يصل إليها والهدف النهائى منه هو عمل شئ يحدث تغييراً فى العالم المحيط، ولا يتمتع المصمم بحرية الفنان فى التركيز على الموضوع الذى يريد العمل فيه، بل إن أحد المهارات الأساسية المطلوبة فى المصمم هى القدرة على الإنبهار السريع بالمشكلات التى لم تصادفه من قبل والإنغماس فيها، كما أن الحصول على المزيد من المعلومات التصميمية لا يعد شيئاً شديد السهولة، فالقرارت التصميمية لا تبنى كلها على معلومات حقيقية، والقدر الأكبر منها يبنى على أساس تخيلات المصمم وتصوراته الخاصة، وإذا جاءت تصورات المصمم غير ملائمة تكون النتيجة فشل التصميم وعدم تعاطف الجمهور، حيث أن الجمهور لا يتعاطف أبداً مع تصميم ثبت فشله.[1]

---

(1) Ibid., p.p. 88-91.

الفصل الثانى:

العملية الإبداعية لحل المشكلات وإتخاذ القرارات التصميمية فى الإعلان المطبوع

Creativity-Process of Solving Problems & Taking Decisions of Printed Advertisement Design

مقــدمـــة:

Introduction:

يشير مفهوم "فن الجرافيك" "Graphic Art" إلى (فن الرسوم الطبوعة)، كما يعرف بأنه (قطع أو حفر أو معالجة الألواح الخشبية أو المعدنية أو الحجرية أو أى مادة أخرى، بهدف عمل أسطح طباعية والحصول على تأثيرات فنية تشكيلية مختلفة عن طريق طباعتها)(١)، أما مصطلح "مصمم الجرافيك" "Graphic Designer" فهو (مصطلح شامل يطلق على شخص وظيفته الأساسية تصميم مادة مطبوعة، وبشكل خاص لصناعة الإعلان)، ويستطيع مصمم الجرافيك أن يتخصص فى فرع أو أكثر من فروع التخصص بما فيها التيبوغرافيا والتغليف وكل أنواع الرسوم المصورة، وجرافيكيات التليفزيون والأفلام، وتصميم الكتاب، والتخطيط، وتصميم الطوابع، واللوجو ...، وفى العادة يعمل المصمم من خلال موجز Brief يقدمه العميل وتتحدد من خلاله الخطوط العريضة للمهمة التصميمية، بالإضافة إلى المحددات الإقتصادية، والسوق المستهدف للمنتج، وفى بعض الأحيان التصور Concept الذى يبنى عليه المصمم تصميمه.

ويجب على مصمم الإعلان أن يكون على علم بالتيبوغرافيا والطرق الطباعية والفوتوغرافيا، كما يجب عليه أن يتحلى بالقدرة على الرسم لعمل الإسكتشات لتصميماته، كذلك عليه أن يعى الموانع الأخلاقية والإجتماعية والقانونية الموجودة فى مجتمعه أو مجتمع الجمهور المستهدف، كما يجب أن يمتلك القدرة الإبداعية التى تمكنه من الحصول على أفكار أصيلة، هذا بالإضافة إلى خبرة ممارسة معقولة فى ترجمة الأفكار إلى صور مرئية(٢).

---

(١) فتحى أحمد: مرجع سبق ذكره، ص ١٤.

(2) Jesson, Roben: Op. cit, p.p. 23-24.

لقد عرف "برونو مونارى" "B. Munarie" "المصمم" بأنه (مخطط ذو حس جمالى)[1]، وحيث أن الهدف من تصميم الإعلان هو خلق الجو النفسى المناسب الذى يساعد على نقل فكرة الإعلان إلى الجمهور وإستيعابها وفهمها، فمن الصعب جداً عمل قائمة تستوعب مناطق الخبرات التى يحتاجها المصمم فى عمله، ولكن بشكل عام فمن أهم متطلبات المصمم الناجح أن يتفهم طبيعة المستخدمين وإحتياجاتهم، سواء كانت على هيئة الأرجونوميكس Ergonomics للمنتجات الإستخدامية، أو الدلالة Semiotics للمنتجات التى تتطلب إتصالاً أعمق بالجمهور كمجال تصميم الإعلان الذى يسعى إلى الوصول بالمتلقى إلى الإقتناع، وعليه فى هذا أن يستثمر كل الوسائل الممكنة التى يمكنه من خلالها أن يؤثر على نفس المتلقى، كما يجب أن تتوفر لدى المصمم بشكل عام معلومات سلوكية وإجتماعية بالإضافة إلى قدر مناسب من الفهم للتكنولوجيات المتعلقة بمجاله.[2]

و طبيعة عمل مصمم الجرافيك قد تحتم عليه العمل بمفرده، كأن يتولى مسئولية قسم الإعلان بشركة معينة، أو يختص بتصميم الإعلانات لمنتج معين، وهنا يكون على المصمم أن ينمى مهاراته فى حسن تقدير الموقف التصميمى، وتحديد الخطوات الملائمة للوصول إلى الحل، وأيضاً أن ينمى مهاراته فى النقد الموضوعى لعمله، وذلك لتعويض إفتقاده للرأى الآخر أثناء عملية التصميم، أما إذا أعطيت مهمة التصميم لفريق من المصممين فإن هذا الفريق يعمل تحت إشراف مدير فنى Art Director، وفى العادة يضم هذا الفريق مجموعة من المتخصصين فى فروع تصميم الجرافيك المختلفة مثل محررى المادة الإعلانية Copywriters، والمصورين الفوتوغرافيين Photographers، ومتخصصى التيبوغرافيا Typographers ...، أما مكان عمل مصمم الجرافيك فتتراوح بين الأستوديو Studio وهو فى العادة شركة متخصصة صغيرة نوعاً قد تتبع شركات أخرى أكبر منها، إلى الوكالة الإعلانية Advertising Agency والتى قد تكون شركة دولية كبيرة تتعامل مع عدد من كبار العملاء.

و أعمال مصمم الجرافيك ترى فى كل مكان وتتنوع فى مقاساتها بدءاً من طوابع البريد وإمتداداً إلى الملصقات الإعلانية العملاقة، إلا ان معظم أعماله تكون قصيرة العمر أو وقتية فيحتاج فى عمله إلى كم هائل من الأفكار الإبداعية خلال فترات متلاحقة من الزمن[3]، وهو ما يتطلب منه أن يمتلك طاقات إبداعية هائلة، وأن يكون على دراية تامة بكافة الأساليب

---

(١) محمد عزت سعد : مرجع سبق ذكره، ص ٨٠.

(2) Jones, J. Christopher: Op. cit, p. 10
(3) Jesson, Roben: Op.cit, p.p. 54-55.

والإستراتيجيات الإبداعية والتى يمكنه أن يفيد منها فى نشاطه التصميمى، وفى هذا الفصل يتطرق البحث إلى مشكلته الأساسية وهى عملية تصميم الإعلان المطبوع، وما يتعلق بها من قرارات تصميمية يسعى البحث إلى المساعدة على تحويلها إلى قرارات إبداعية من خلال المعارف والمعلومات التى وردت فى جميع الفصول السابقة، وإعتبار هذه المعارف نقطة الإنطلاق نحو جعل عملية تصميم الإعلان المطبوع عملية إبداعية فى المقام الأول.

تطور تصميم الجرافيك:

Development of Graphic Design:

كان الباعث خلف الدراسات التاريخية التى عنيت بدراسة تاريخ تصميم الجرافيك بشكل خاص هو ما أشار إليه عدد من النقاد مؤخراً من أن تصميم الجرافيك يفتقر إلى الوعى الذاتى التاريخى Historical Self-Awareness المعتاد فى غيره من النشاطات الإنسانية، وإنطلاقاً من هذا سعى عدد من مؤرخى التصميم إلى تحديد قاعدة من أهم الحركات الفنية والأفراد البارزين فى مجال تصميم الجرافيك، وفى عام ١٩٨٣ أنتج "فيليب ميجز" "P. Meggs" أو ل موسوعة تاريخية لتصميم الجرافيك وسرد فيها تاريخه بدءاً من رسومات الكهوف، ووصولاً إلى إعلانات العصر الحالى.(١)

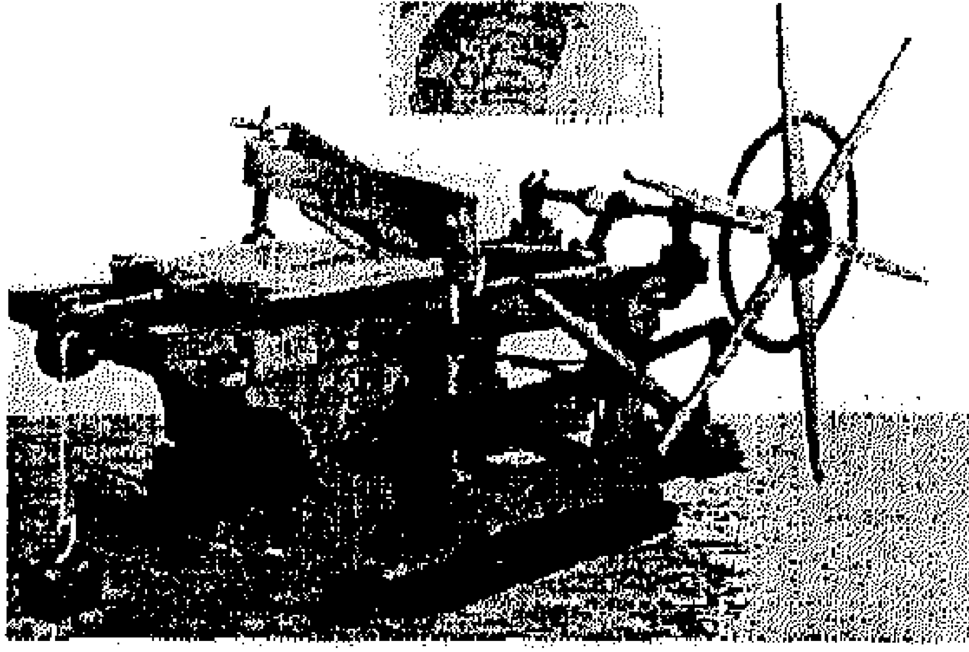
و لقد أستخدمت بعض التقنيات الطباعية كالحفر أو الخدش على الأسطح منذ أقدم العصور التى عرف فيها الإنسان الفن، فقد حفر الإنسان البدائى على الصخور والعظام والأوانى الفخارية، وكان الصينيون هم أو ل من إستعمل تقنية الحفر فى الحضارات القديمة، وذلك لعمل الزخارف الخاصة بالطباعة على الأقمشة بإستخدام الحفر على الخشب، كما تنسب إلى الصينيين أو ل صورة ورقية ظهرت فى الشرق مطبوعة من لوح خشبى محفور، ويعود تاريخها إلى عام ٨٦٨ ق.م.، أما فى أو ربا فلم تستعمل تقنية طباعة الأقمشة من اللوحات الخشبية المحفورة إلا فى العصور الوسطى، ولم يطبع على الورق فى أو ربا حتى القرن الرابع عشر، وعلى الرغم من إختلاف الخامات المستخدمة فى الطباعة إلا أن إستخدام المعدن بشكل خاص أدى إلى إضافة الكثير إلى مجال الجرافيك، وقد أستعمل معدن النحاس فى البداية وتبعه الزنك ثم تلاهما غيرهما من المعادن ويرجع تاريخ أو ل عمل مطبوع بطريقة الحفر الحمضى على المعدن إلى عام ١٥١٣.(٢)

---

(1) Lupton, Ellen & Miller, J. Abbott: Design-Writing Research (Writing on Graphic Design), KIOSK, New York, 1996, p. 201.

(٢) فتحى أحمد : فن الجرافيك المصرى، الهيئة المصرية العامة للكتاب، ١٩٩٥، ص ١٤.

وقد أدى التوسع الصناعى الذى حدث فى القرن التاسع عشر إلى إنتشار تقنية الليثوجراف Lithograph والتى كان لها أبلغ الأثر فى وصول الإعلان إلى الشكل الذى هو عليه الآن، وكان أو ل إستخدام لهذه التقنية فى فيينا عام ١٧٩٨ على يد "أليوس سينفيلدر" "A. Senefelder" وقد تأخر وصول هذه التقنية إلى مرحلة الإتقان، وفى عام ١٨٤٨ أمكن طباعة ما معدله ١٠,٠٠٠ نسخة فى الساعة فساعد هذا على طباعة الملصقات الملونة بسهولة وبتكلفة منخفضة، وإنتشرت المؤسسات التى إحترفت هذا المجال، ومن أهمها مؤسسة روستون فى باريس التى أنتجت ملصقات ملونة يعود تاريخها إلى عام ١٨٤٥، وفى عام ١٨٤٨ أنتج الفنان "جول شيريه" "J. Cheret" أو ل ملصق له طبع بطريقة الليثوجراف.



صورة رقم (٣- ٢- ١) ماكينة طباعة "الليثوجراف" "Lithograph".

أما الشكل الذى نعرفه حالياً للملصق فقد ظهر فى عام ١٨٦٩، وذلك عندما قدم "شيريه" ملصقاً طبعه بطريقة الليثوجراف بعنوان "التوازن الراقص" يصور مهرجاناً بين راقصتين، وتجاوزت ملصقات "شيريه" الألف ملصق، ثم تبعه الكثير من الفنانين الذين جذبهم هذا الفن، ولقد أنتج معظم فنانى هذه الفترة ملصقاتهم المطبوعة بطريقة الليثوغراف، ومنهم "مانيه" و"بونار" و"ستفلين" ...

و يعتبر الفنان "هنرى تولوز لوتريك" "H. Toulouse-Lautrec" أشهر وأهم فنانى هذا المجال على الإطلاق، وإليه يعزى شكل الملصق الأقرب لما هو عليه الآن، فهو أو ل من إستخدم الكتابات فى الإعلان كجزء مكمل للتصميم لا يمكن الإستغناء عنه، وذلك بإستخدام القليل من الحروف الكتابية، والتى غالباً ما تفردت بأشكالها المتعرجة المعتمدة على التنغيم، وقدم أو ل ملصقاته عام ١٨٩١، كما قدم حوالى ثلاثين ملصقاً مختلفاً، وقد أثر كل من "لوتريك" و"ستفلين" على أعمال الفنان الأمريكى "ويللى برادلى"، والإنجليزيين "ويليام نيكسون" و"جيمس برايد" ...، بينما يعتبر الفنان الإنجليزى "أوبرى بيردسلى" الذى ظهر تأثره بأعمال الفنان "لوتريك" أحد المصادر الرئيسية لفن الملصق.



☒ صورة رقم (٣- ٢- ٢) ملصق للفنان "هنرى تولوز لوتريك" "H. Toulouse-Lautrec".

و طوال هذه المرحلة ظلت الريادة فى فن الملصق لفرنسا، حيث دانت كل من إنجلترا والولايات المتحدة الأمريكية فى تطورهما ونموهما إلى الحركة الفرنسية التى كانت ذات تقاليد فنية واضحة الملامح، وفى حوالى عام ١٩٠٠ ومع بداية القرن العشرين تبلورت ملامح فن الملصق فى كل من هولندا وألمانيا والنمسا، وواجهت فرنسا منافسة حقيقية فى تزعمها لهذا الفن حيث ظهرت أعمال الفنانين "جون راسكن" و"وليام موريس" اللذين إهتما بالحروف والتكنيك والألوان البسيطة، وإنتميا فكرياً لحركة "الباو هاوس" "Bau Haus" فى ألمانيا فى الفترة بين عامى ١٩١٩ و١٩٢٨، حيث ساهمت هذه الحركة فى إثراء وإرتقاء تصميم الملصق بأساليب مبتكرة.(١)

و مع ظهور الفوتوغرافيا Photography وتأثيرها على الطباعة من خلال تقنية الفوتوليثوجراف Photo Lithograph التى لعبت دوراً كبيراً فى إنتاج تصميمات تعتمد على الصور الفوتوغرافية، وعلى الرغم من أن أو ل من إستخدم الفوتوغرافيا فى الفن هما "مان راى" فى فرنسا ، و"ماهولى ناجى" فى ألمانيا ، إلا أن الفنان الروسى البنائى "لستزسكى" "L. Lisstzky" يعتبر أو ل من إستخدم الفوتوغرافيا فى تصميم الإعلان، عندما قدم فى عام ١٩٢٤ ملصقاً لأحبار بليكان، كذلك إستغلها الفنان الأسبانى "بابلو بيكاسو" فى تصميماته فيما بعد.(٢)



☒ صورة رقم (٣- ٢- ٣) ملصق للفنان "لستزسكى" "L. Lisstzky".

---

(١) المرجع السابق، ص- ص ٢٣- ٢٤.

(2) Rand, Paul: Op. cit, p. 56.

و بدخول الكمبيوتر Computer مجال تصميم الإعلان تطورت التقنيات الطباعية، وأصبحت عمليات إنتاج التصميمات تتم آلياً بإستخدام الكمبيوتر، حيث يقوم الكمبيوتر بعملية فصل الألوان Color Separation للتصميم، وإنتاج الأفلام الطباعية، هذا بالإضافة إلى دور الكمبيوتر كمساعد للمصمم أثناء عملية التصميم، وقد قدم الكمبيوتر العديد من البرامج الجرافيكية لمعالجة الصور وأشهرها "الفوتوشوب" "Adobe Photoshop"، وأيضاً برامج للرسم Victor Graphics من أشهرها "كوريل درو" "Corel Draw"، و"فرى هاند" "Free Hand" هذا بالإضافة إلى عدد غير محدود من البرامج الجرافيكية التى لديها القدرة على مضاعفة قدرات المصمم التصميمية.

و قد قامت وكالات الإعلان الأولى فى أربعينيات القرن التاسع عشر بدورها كحلقات للوصل بين العميل- ويتمثل فى الصانع أو المنتج- وبين وسائل الإعلام- وتتمثل فى الصحف- وتعتبر الجهود التى قامت بها هذه الوكالات هى السبب الحقيقى خلف إنتشار الإعلانات خلال تلك الفترة، وفى فترة الستينيات وبالتحديد فى عام ١٨٦٩ قام "جورج روويل" "G. Rowell" بنشر "دليل الصحف الأمريكية" "American Newspaper Directory" الذى جعل بيانات النشر فى الوكالات الإعلانية المتنافسه متاحة تجارياً، وهو ما أدى إلى إنتشار الإعلان بصورة غير مسبوقة نتيجة للتنافس بين الشركات المختلفة على جذب الجمهور، وراحت الشركات المتنافسة تجدد من نفسها وتلجأ إلى المتخصصين للحصول على إعلانات جذابة عالية القيمة الفنية، وقد شهدت ثمانينات القرن التاسع عشر تطور دور وكالة الأعلان كاملة الخدمات Full-Service التى قدمت كافة الخدمات الإعلانية للعملاء.(1)

العملية الإبداعية لتصميم الإعلان:

Creativity-Process of Graphic Design:

يتحول التصميم بدون الإبداع إلى عملية تقليد أو سرقة فنية، وإذا كان الجانب الوظيفى فى المنتجات الإستخدامية قد يعوض إفتقار المنتج للإبداع التصميمى، فإن الحال يختلف تماماً فى الإعلان حيث أن جانبه الوظيفى يتمثل فى قدرته على الإقناع وتوصيل الرسالة الإعلانية، وعلى الرغم من أن الرسالة يمكنها أن توصل فى حالة عدم وجود الإبداع، إلا أن الإقناع يشترط لحدوثه وجود الإبداع فى التصميم، وذلك لتهيئة المتلقى لتلقى الرسالة والإستجابة المناسبة، ويمكن تطبيق دراسات "جراهام والاس" "G. Wallas" على مراحل العملية

---

(1) Lupton, Ellen & Miller, J. Abbott: Op. cit, p. 178.

الإبداعية فى مجال عمل مصمم الجرافيك والتعرف على طبيعة العملية الإبداعية لتصميم الجرافيك من خلال مراحل "والاس" الأربع:

- التحضير:

- **Preparation:**

يقوم مصمم الجرافيك فى هذه المرحلة بتجميع مادة المعلومات اللازمة له أثناء عملية التصميم، ويحصل عليها من العميل، أو من دراسات السوق، أو من خلال قراءاته وإطلاعاته وخبراته الشخصية، كما يدخل فى هذه المرحلة تجاربه الأولية، وتخطيطاته فى الإسكتش أو على أو راق متفرقة أو أى شئ تقع عليه يداه، ويكون المصمم فى هذه المرحلة مدفوعاً بإحساسه بالمشكلة التصميمية وشعوره بإمكانية التوصل إلى حل إبداعى لها، ويمكن للمصمم فى هذه المرحلة أن يختار الوسيلة المناسبة لطبيعة المشكلة التصميمية وأن يضع الخطوط العريضة التى يجب عليه مراعاتها فى التصميم الجديد.

- الإحتضان:

- **Incubation:**

والمصمم فى هذه المرحلة يكون قد تشبع بالمشكلة، إلا أنه ما زال غير قادر على إحكام علاقاته التصميمية، أو الإستقرار على فكرة معينة أو شكل معين يرضيه، وتظهر له الإحتمالات التصميمية على هيئة أطياف لا يستطيع إمساكها أو التحكم فيها، ويحاول المصمم فى هذه المرحلة أن يصرف إنتباهه عن التفكير المستمر فى المشكلة للتغلب على آثار الكف العقلى Inhibition الذى قد يتسبب فيه التفكير المتواصل فى المشكلة، وعلى الرغم من محاولاته الجادة للإنشغال فى أنشطة أخرى إلا أن لاشعوره يظل على إنشغاله بالمشكلة التصميمية، وتتسم طبيعة المصمم فى هذه المرحلة بالقلق والتوتر، إلا أن الخبرة والممارسة لهما دور كبير فى تخفيف حدة هذا التوتر وحصره فى الحدود المعقولة التى تدفع للإبداع ولا تحده.

- الإستبصار:

- **Insight:**

فى هذه المرحلة يأتى الحل فجأة وعلى غير إنتظار وربما وسط لحظة يأس من التفكير، فتتضح كل العلاقات التى كانت مبهمة أمام المصمم، ويمسك القلم مرة أخرى ولكن هذه المرة بطريقة إنفعالية وبسرعة تلاحق سرعة إنسياب الأفكار خوفاً من فقدها محدداً معالم التصميم الجديد لنفسه أو لفريق التصميم، والتصميم فى هذه المرحلة يكون فى حالة أقرب إلى الإكتمال، ويمكن لمصمم الجرافيك أن يعرض الحل أو مجموعة الحلول على العميل، وسط جو من التفاهم والثقة المتبادلة، أو أن ينتظر إلى مرحلة التحقق وذلك إذا كانت العلاقات بين المصمم والعميل رسمية وغير ودية، كما يمكن للمصمم فى هذه المرحلة أن يتلقى الإنتقادات من الزملاء أو الأصدقاء ويعمل على تلافيها، أو يعمل على تقديم المبررات المنطقية لقراراته التصميمية، ويتخذ المصمم فى هذه المرحلة القرارات المتعلقة بالفكرة، والرسالة الإعلانية، وجميع القرارات التى تحدد البناء الأساسى للتصميم.

- التحقق:

- **Verification:**

هذه هى المرحلة النهائية بالنسبة للتصميم ويقوم فيها المصمم بإحكام جميع العلاقات، والتأكد من جميع تفاصيل التصميم من حيث الألوان والكتابات والرموز والمعلومات ...، وإذا كان هناك أكثر من إحتمال تصميمى يقوم المصمم أو العميل بإختيار التصميم الفائز، وفى هذه المرحلة يحدد المصمم خطوات إنتاج التصميم، ويقدم حلوله لمشكلات التنفيذ، كما يختار نوع الورق وطريقة الطباعة وتفاصيل الشكل النهائى للتصميم، ويدخل فى هذه المرحلة متابعة المصمم لخطوات إنتاج التصميم حتى تصل عملية التصميم إلى الإكتمال ويحصل على التصميم المبدع مطبوعاً.

القرارات التصميمية أثناء عملية تصميم الإعلان:

Design Decisions in the Process of Designing Printed Advertisement :

يقابل مصمم الجرافيك أثناء نشاطه التصميمى العديد من المشكلات التى تتعلق بالتصميم، وتحتاج كل منها إلى قرارات وإختيارات تصميمية أصيلة، والتى يمكنه من خلالها أن يوصل رسالته الإعلانية ويحقق الإتصال الفعال بينه وبين الجمهور المستهدف، وذلك حتى يخرج الإعلان فى النهاية بالشكل الذى يحقق له النتيجة المرجوة والتأثير المطلوب، والمصمم أثناء عملية التصميم يتعامل مع ثلاث فئات من المواد هى: (المادة المعطاة The Given Material، مثل : المنتج، الشعار، اللوجو، وسيلة الإعلان، تقنية الطباعة ...، والمادة الشكلية The Formal Material، مثل: الفراغ، التضاد، التناسب، الإنسجام، الإيقاع، التكرار، الخط، الكتلة، الشكل، اللون، الورق، القوة، القيمة، الملمس ...، والمادة النفسية The Psychological Material، مثل: الإدراك البصرى، الخداع البصرى، غرائز المشاهد، الحدس، المشاعر ...، وإضافة إلى ذلك تأتى مشاعر المصمم الخاصة).[1]

و فيما يلى عرض لمجموعة من القرارات التصميمية التى يتخذها مصمم الجرافيك أثناء قيامه بعملية التصميم، والتى يمكنها أن تساعد المصمم على الوصول بنشاطه التصميمى إلى الإبداع:

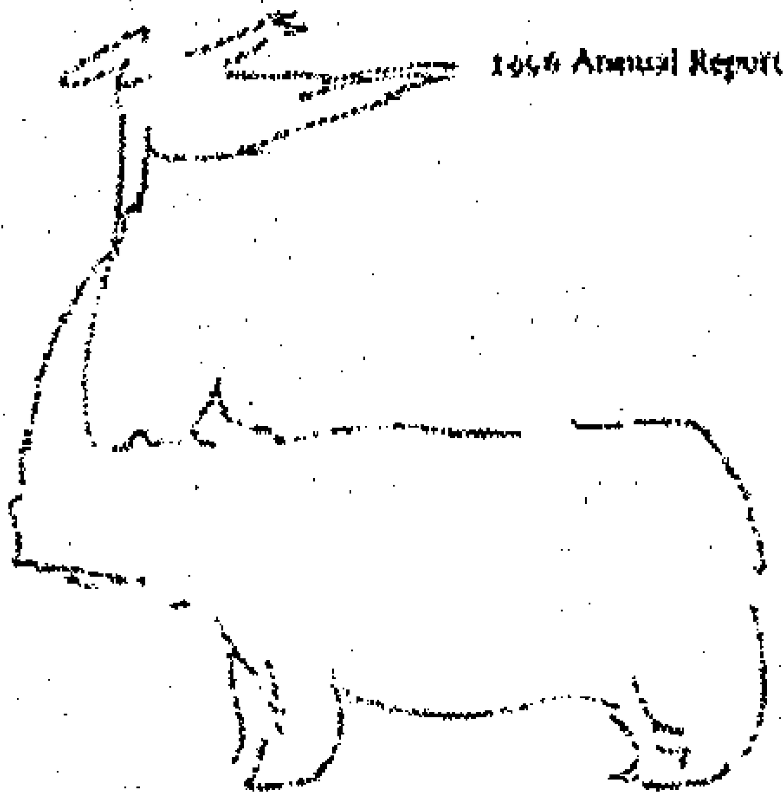
- الرسالة:
- **Copy:**

يقصر البعض مفهوم الرسالة الإعلانية على الكلمات المكتوبة فى الإعلان، وإن صح هذا فى حالة التصميمات التى تعتمد على الكتابات فقط، فإن الأمر يختلف فى أغلب الإعلانات التى تحتوى أيضاً على صور ورسوم، وكلها تحمل الرسالة الإعلانية شأنها فى ذلك شأن الكتابات، وحيث أن وظيفة مصمم الجرافيك الأساسية هى أن يقدم رسالة وأن تصل هذه الرسالة إلى المتلقى واضحة من خلال التصميم، فإن عدم فهم المتلقى للرسالة يعتبر فشلاً محققاً لتصميم الإعلان، ولهذا السبب تستعين معظم الوكالات الإعلانية الكبرى بمتخصصين فى كتابة الرسالة الإعلانية Copy Writers وتضمهم لفرق التصميم لديها.

---

(1) Rand, Paul: Op. cit, p. 12.

و الرسالة الإعلانية قد تأتى جادة، أو حماسية، أو هادئة ... تبعاً لطبيعة المشكلة التصميمة، وأحياناً ما تمزج الرسالة بقدر من الفكاهة Humor، لما للفكاهة من أثر طيب على النفس وعلى العقل أيضاً، وقد إتجه الإعلان الأمريكى فى بداياته نحو الفكاهة وذلك تقديراً لدورها فى تحسين عملية توصيل الرسالة الإعلانية، عن طريق توفير جو من المرح والثقة والإستعداد الجيد لدى المتلقى، ولم يغفل الناس منذ القدم عن دور الفكاهة فى تحسين توصيل المعلومات، فقد أكد "أفلاطون" "Plato" فى "محاورة الجمهورية" "The Republic" على هذا الدور بقوله: (لا تستخدم الإكراه، ولكن دع التعليم المبكر يكون بدلاً من ذلك نوعاً من الإمتاع)، كما عكست فنون الصين القديمة والهند وإيران ومصر روحاً فكاهية فى تصميم الأقنعة والخزفيات واللوحات، والفكاهة المقصودة هنا هى التى تأتى كنتاج لفكر جاد يتناسب مع الموقف التصميمى، وليست مقحمة على الإعلان، وليست نوعاً من الهزل أو الإستظراف، وهى الفكاهة الصادقة التى عبر عنها "توماس كارلايل" "T. Carlyle" بقوله: (الفكاهة الصادقة لا تخرج من الرأس أكثر من خروجها من القلب).(1)



☒ صورة رقم (٣- ٢- ٤) ملصق تعتمد فكرته على إستخدام الفكاهة فى توصيل الرسالة.

- الفكرة:

- **Idea:**

شغل الكثير من الباحثين بالسؤال (من أين تأتى الأفكار؟)، حتى أنه فى تجربة عملية تمت على مجموعة مكونة من ٧٥ مصمم طرح هذا السؤال وطلب من المشاركين تقديم إجاباتهم الخاصة عن مصادر أفكارهم التصميمية والطرق التى يلجأون إليها فى شحذ أفكارهم، وجاءت إجابات المصممين على قدر كبير من التنوع والإختلاف، فبينما أكد البعض أنهم يبحثون عن الفكرة داخل الأستوديو، جاءت إجابة البعض الآخر بأنهم يهربون من الأستوديو

(1) Ibid., p. 22.

للبحث عن الأفكار، وتقوم مجموعة من المصممين بإستخدام طريقة التداعى الحر Free Association، أو بطريقة العصف الذهنى Brainstorming للبحث عن الأفكار، وقد عبر "ريك تارب" "R. Tharp" وهو أحد أشهر المصممين- ومشارك فى التجربة- عن بحثه عن حل المشكلة التصميمة داخل المشكلة نفسها، وقال فى ذلك: (أنا أعتقد أن الأفكار تتواجد بالفعل داخل المشكلات نفسها، أما العامل المهم هنا فهو الكيفية التى يتم بها سحب الأفكار من داخل المشكلة وتقديمها كحلول)، والمصمم الذى يتجه لهذا الأسلوب تأتى أعماله بدون طراز ثابت يميزها، وإنما تتشكل بشكل المشكلات التصميمية وتتنوع بتنوعها، فلا تفرض عليه تفضيلاته الفنية وإتجاهاته الفكرية إتجاهات معينة للحلول التصميمية التى يقدمها.

أما الشئ الذى إتفق عليه معظم المصممين فهو أهمية البحوث السابقة للتصميم بالنسبة لعمل المصمم، وعبر عن ذلك "مايكل جاجر" "M. Jager" بقوله: (كل مشروع تصميم يجب أن يكون له أساس من الأبحاث لكى يتواجد)، بينما تختلف المصادر التى يحصل منها كل مصمم على المعلومات التى يحتاجها، فمنهم من يلتقى بالعميل ويستمع منه لكل المعلومات التى يحتاجها حول المنتج، ومنهم يلجأ إلى دراسة المنافسين فى السوق، ومنهم من يتجه إتجاهاً مخالفاً ويبحث عن أفكاره بدراسة الإتجاهات الفنية وتاريخ الفن، وقد أكد جميع المصممين على أهمية ما يسمى بالتأثير البصرى Visual Influence الذى يحصلون عليه من الكتب أو المجلات المتخصصة وغير المتخصصة ...، حتى أن عدداً من المصممين يحتفظون بملفات مصورة جاهزة للأفكار التى لم تستخدم أو التى تم رفضها وذلك لإستغلالها فى مشاريع مستقبلية أخرى، أما أغرب مصادر الأفكار التى ذكرت فى هذه التجربة فهى أن يتخذ المصمم أعمال مصمم آخر مصدراً لأفكاره، حيث عبر عدد من المصممين أنهم يعتبرون مصممين مثل "سول باس" و"بول راند" مصادراً لإلهامهم، وأفضل ما قيل فى هذا الموضوع هو ما قاله "روبرت لوى" "R. Louey" من أن (العالم مليئ بالإلهام ... أن تلاحظه هذه هى المهارة).

و مشكلة المصمم لا تنتهى بحصوله على الفكرة المبدعة لإعلانه، حيث أن مفهوم التصميم أبعد بكثير من مجرد فكرة، فالتصميم عملية تبدأ بمجرد التعرف على المشكلة ولا تعرف لها نهاية محدودة، والخطوة التالية التى يفكر فيها المصمم بعد حصوله على الفكرة هى كيفية إخراجه لهذه الفكرة على الورق، وهو يعى جيداً أن الفكرة الجيدة التى أسئ تنفيذها لا تغادر أبداً لوحة الرسم ولا تتخطى مرحلة الإسكتش، ويرى بعض المصممين أن أفضل طريقة لإنجاح العمل تتمثل فى محاولة الحفاظ على التصميم فى نفس شكل الإسكتش الأولى، ويسعى

المصمم من خلال الوسائط الفنية المستخدمة أن يحسن إستغلال هذه الوسائط دون أن يخل بشكل الإسكتش، ويقدم فى ذلك مجموعة من الإحتمالات التصميمية يختار من بينها الشكل الفائز، وقد يستعين المصمم فى هذه المرحلة بآراء الزملاء فى العمل فيما يسمى بعملية النقد الداخلى In-House Criticism، وهو أفضل من اللجوء إلى أفراد من خارج مجال التصميم، حيث أن الناقد المصمم يكون أكثر قدرة على الإحساس بالمشكلات التصميمية والتعبير عنها، كما أن آراءه تعكس خبرته العملية فى مجال التصميم.

و تختلف الطريقة التى يتم بها تقديم التصميم للعميل من مصمم إلى آخر، فقد يلجأ بعض المصممين لإستخدام الكمبيوتر كأداة للتقديم بالإضافة إلى معاونته فى التصميم، بينما يلجأ البعض الآخر إلى تقديم نسخ مطبوعة من التصميمات للعميل، والحقيقة أن طريقة تقديم الأفكار للعميل تعتمد على طبيعة العلاقة بين العميل والمصمم، والعميل الذى يثق بالمصمم لايجد حرجاً فى أن يرى التصميم على قصاصات من الورق، والنقطة الهامة هنا هى أن يكون التقديم على درجة كافية من الوضوح والدقة، وبحيث يقدم للعميل أقرب شكل للعمل النهائى حتى يساعد فى عملية خلق الثقة بين العميل والمصمم، هذه العلاقة هى التى تساعد المصمم على إقناع العميل بأفكاره، وبشكل خاص الأفكار الإبداعية التى لا تتوافق مع ما أعتيد عليه من أفكار، ومن أهم مواصفات العلاقة الناجحة بين المصمم والعميل التقبل وحسن الإنصات من كلا الطرفين، فالمصمم يمكنه أن يحصل على أفكار جيدة من العميل، سواء بطريقة مباشرة أو غير مباشرة، وهو ما عناه "جاجر" عندما خاطب المصمم بقوله: (يجب عليك ألاتنسى أبداً أنه لايوجد هناك من يعرف موقف عميلك أكثر من عميلك نفسه)(١)، وقد كان أحد الإقتراحات التى قدمت فى هذا الصدد هو الإقتراح بإدخال العميل داخل عملية التصميم، وهذا لا يعنى بالطبع أن يدير العميل الموقف، ولكن يعنى أن يتم إطلاعه على كافة مراحل العمل فى التصميم وذلك لضمان الحصول على تأييده للمقترحات التصميمية، وتقريب وجهات النظر بينه وبين المصمم.(٢)

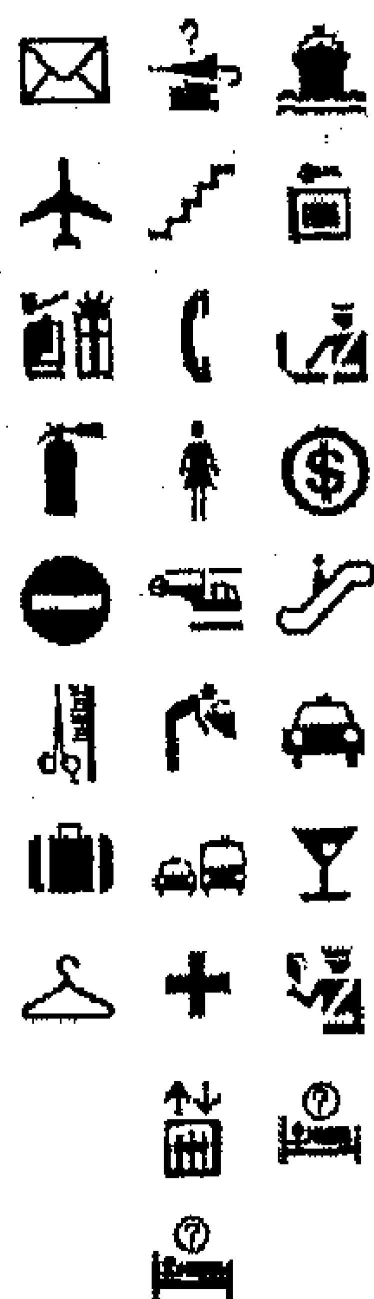
(1) Martin, Diana: Graphic Design (Inspirations & Innovations), edited by Mary Cropper, Nortlight Books, Rockport Publishers, p.p. 1-2.
(2) Ibid., p. 65.

• الرموز

- **Symbols:**

إن الإعلان هو أحد المجالات التى تعتمد فى نجاحها على فعالية عملية الإتصال بين العمل وبين المتلقى، وتتمثل وظيفة الإعلان الأساسية فى التأثير على المشاهد ومحاولة إقناعه بأفكار معينة ربما لا يشعر هو نفسه بجدواها فى داخله، ويتبع هذا أن تصبح مشكلة مصمم الإعلان مزدوجة، فعليه أن يتوقع نتيجة عملية إتصاله مع المتلقى ويوفى إحتياجاته الجمالية من جهة، كما يجب عليه من خلال ذلك أن يكتشف طريقة الإتصال المناسبة بينه وبين الجمهور المستهدف، وهذه المشكلة ليست مشكلة بسيطة ولا يسهل حلها إلا عن طريق إكتشاف لغة يفهمها هذا الجمهور، يمكن من خلالها ترجمة الأفكار المجردة Abstract Thoughts إلى أشكال بصرية أو رموز Symbols.(1)

و المصمم يبدأ تعامله مع الرمز مبكراً، ومنذ اللحظة التى يعيد فيها صياغة المشكلة التصميمية فى شكل أفكار يحولها إلى رموز، ثم يكتشف المصمم إدراكاته وخبراته فى مصطلحات بصرية رمزية أيضاً، ويصبح الرمز هو اللغة المشتركة بين المصمم والمشاهد، ويقوم المصمم بتعزيز رموزه بإستخدام المعاونات المناسبة لتحقيق الوضوح والتشويق، وعليه أن يراعى أثناء ذلك التفضيلات الجمالية للمشاهد، ويستطيع مصمم الجرافيك بإختياره للرموز المناسبة لطبيعة الموقف التصميمى أن يحقق له إتصالاً فعالاً مع المتلقى، كما يقدم للمتلقى الخبرة الجمالية التى تؤهله لإستقبال الرسالة والتجاوب مع أهداف الإعلان.



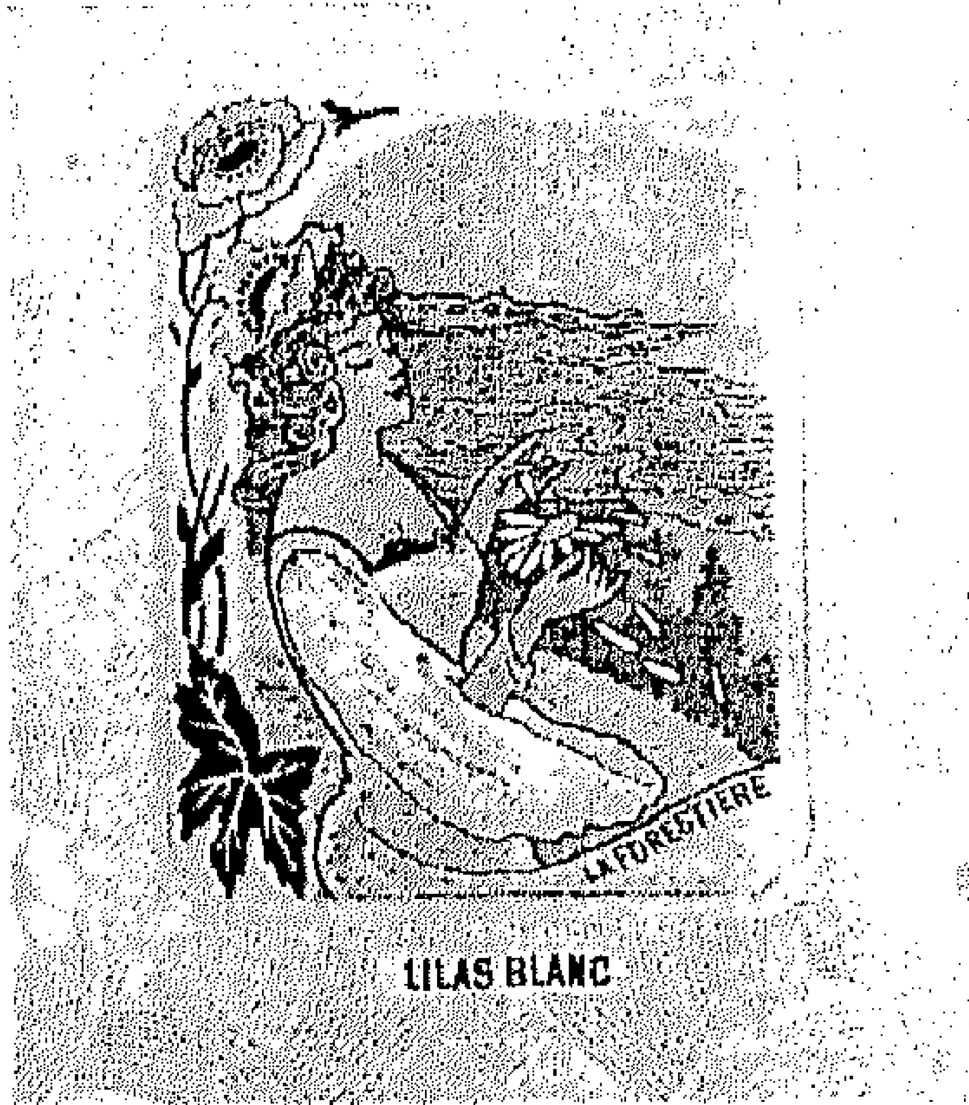
☒ صورة رقم (٣- ٢- ٥) مجموعة من الرموز المستخدمة فى نظم التوجيه والإرشاد وتعتبر من أكثر الرموز شيوعاً.

(1) Rand, Paul: Op.cit, p. 83.

إن الإنسان بشكل عام يعيش فى عالم من الرموز المجردة وغير المجردة، وعلى الرغم من أن أكثر الرموز بساطة هى التى حققت أعلى نسبة نجاح حتى الآن، إلا أن المصمم يجب عليه ألا يقيد نفسه بنوع معين، وأن يتعامل تبعاً لما يمليه عليه الموقف التصميمى ويحقق له أفضل نتيجة، ويستطيع المصمم أن يستخدم أشكال غير مجردة لتعبر عن معانى مجردة وأفكار غير بصرية، فالأسد يرمز إلى الشجاعة والحمامة ترمز إلى السلام ...، و"الرمز" "Symbol" كما عرفه قاموس "وبستر" "Webster" هو (ذلك الذى يقدم أو يعبر عن شئ آخر بسبب علاقة، أو إرتباط، أو عرف، أو حالة طارئة، ولكنه ليس تطابقاً مقصوداً، وتتسع كلمة الرمز لتشمل الأشكال الهندسية، والصور الفوتوغرافية، والأحرف الأبجدية، والأعداد ...)(١)، والمصمم عندما يتعامل مع أى من هذه العناصر فهو فى الحقيقة يتخذ قراراً بإختيار أو تكوين رمز، وكلما كان الإختيار أصيلاً ومتفرداً وملائماً لمشكلة التصميم، كلما إرتفع التصميم على مقياس الإبداع.(٢)

- الطراز:
- **Style:**

إن الفن نشاط إنسانى يتغير بتغير طبيعة حياة الإنسان وأسلوب معيشته، وهذا هو السبب فى ظهور الطرز الفنية التى كانت تلاقى القبول والترحيب من الجمهور أينما وجدت، وحيث أن تصميم الإعلان قد خرج أساساً من تحت عباءة فن اللوحة، فقد إنعكست عليه هذه الطرز وإكتسبت طابعاً تصميمياً فتحولت إلى طرز تصميمية أصيلة، ومن أشهر الطرز التصميمية الطراز الفيكتورى Victoriana الذى ساد فى فترة عشرينيات وثلاثينيات القرن العشرين، وظهر أثره واضحاً فى تصميمات هذه المرحلة.



☒ صورة رقم (٣- ٢- ٦) تصميم من "الطراز الفيكتورى" "Victoriana".

---

(1) Ibid., p.p. 12-13.
(2) Jesson, Roben: Op. cit, p. 3-4.

و ينشأ الطراز فى البداية كنتيجة لوجود إختلافات فى أساليب النظر إلى الأمور، ثم تكيف هذه الإختلافات نفسها تبعاً للتقاليد الثقافية، وهناك نوعين من الطرز هما: (الطراز الثابت Permanent Style الذى لا يتغير مثل طراز "هنرى ماتيس" و"جورج رووه"، والطراز المتطور Developing Style الذى يتطور بمرور الوقت، وذلك مثل طراز "بيكاسو" وتنقله من مرحلة فنية إلى أخرى)، ويعتمد إنتشار طراز فنى أو تصميمى معين على سرعة إنتشار المعلومات، وعلى معدل التغير التكنولوجى، كما أن الحالة الإقتصادية لها أثرها البالغ على الطرز التصميمية حيث أنها تؤثر على الخامات المستخدمة وعلى عملية إنتاج التصميم، ويضطر المصمم إلى التعامل مع الموقف التصميمى بشكل مختلف وفى ضوء الظروف الإقتصادية للمرحلة.

و لقد أدى البث السريع للمعلومات الآن ونداءات العولمة إلى وجود ما يسمى بالطراز الدولى International Style والذى يمكنه أن يؤدى إلى نوع من فقدان الهوية فى الإتجاهات الفنية والتصميمية، وهو ما قد يعيق العديد من المبدعين عن التعامل مع الموروثات الثقافية التى كثيراً ما كانت مصدراً غنياً للإلهام، كما أنه على الجانب الآخر قد يفتح مجالاً جديداً من الخبرة الجمالية التى يمكنها أن تثرى المخزون الإبداعى للمصمم أو الفنان، ويتوقف نوع التأثير الذى يحدث على المبدع الفنان أو المصمم على العديد من العوامل منها ما يتعلق بطبيعة إبداع المبدع نفسه، ومنها ما يتعلق بطبيعة المجتمع والموروث الثقافى الذى يستقى منه إبداعه، ولا يعنى هذا أن يلجأ المصمم إلى الطرز القديمة كنوع من الهروب السهل من مشكلة التصميم، حيث أن هذا إذا لم يأت لضرورة تتطلبها مشكلة التصميم فهو يعبر عن حالة من الإفلاس الفكرى والإبداعى لديه، ولكن المطلوب من المصمم هنا هو أن يتعامل مع الموروثات كمصادر للأفكار الخام والتى عليه أن يعالجها بطريقته الذاتية حتى يمكنه أن يستفيد منها فى التصميم.(1)

---

(1) Jesson, Roben: Op. cit, p. 5.

- الرسوم:

- **Illustrations:**

تعتبر الرسوم أحد أهم عناصر تصميم الإعلان، لما تحتويه من قيم دلالية وجمالية تساهم بشكل كبير فى إثراء التصميم، ويستطيع المصمم أن يختار من بين نوعين من أنواع الرسم فى التصميم هما: (الرسم التقنى Technical Illustration الذى يستخدم فى المشكلات التصميمية ذات الطبيعة التقنية كالرسوم التشريحية والهندسية والميكانيكية ...، والرسم العام General Illustration، ويشمل أنواع الرسم التى لا تنتمى لتخصص معين)[1]، كما تتنوع أنظمة الرسم Design Systems بين ما يعتمد على الرؤية الثنائية والمنظور Perspective، وما يخلو من المنظور ويعمد إلى شئ من التسطيح Flattening، ويقدم المنظور فى النوع الأول درجة من المصداقية حيث يعطى إيحاءات بالشكل الطبيعى، كما قد يخدم أغراضاً درامية تتعلق بتحسين توصيل الفكرة، أما النوع الثانى من الرسوم والذى يخلو من المنظور فقد إستخدمه الفنان المصرى عندما قدم تقريباً فى عام ٢٦٠٠ ق.م. نظاماً للرسم له طراز معين لتقديم العالم المرئى على جدران المقابر فى رسوم تخلو من المنظور، وإعتمدت العلاقات بين الناس والحيوانات والأشياء فى هذه الرسوم على مدى حميميتها بالنسبة للمجتمع، كذلك إعتمدت لوحات العصور الوسطى على علاقات رمزية، وفى القرن العشرين تخيلت لوحات "بيكاسو" "Picasso"، و"براك" "Braque" الفراغ دون إستخدام المنظور.[2]



☒ صورة رقم (٣- ٢- ٧) ملصق تلعب الرسوم فيه الدور الرئيسى، على الرغم من وجود الفوتوغرافيا فى التصميم.

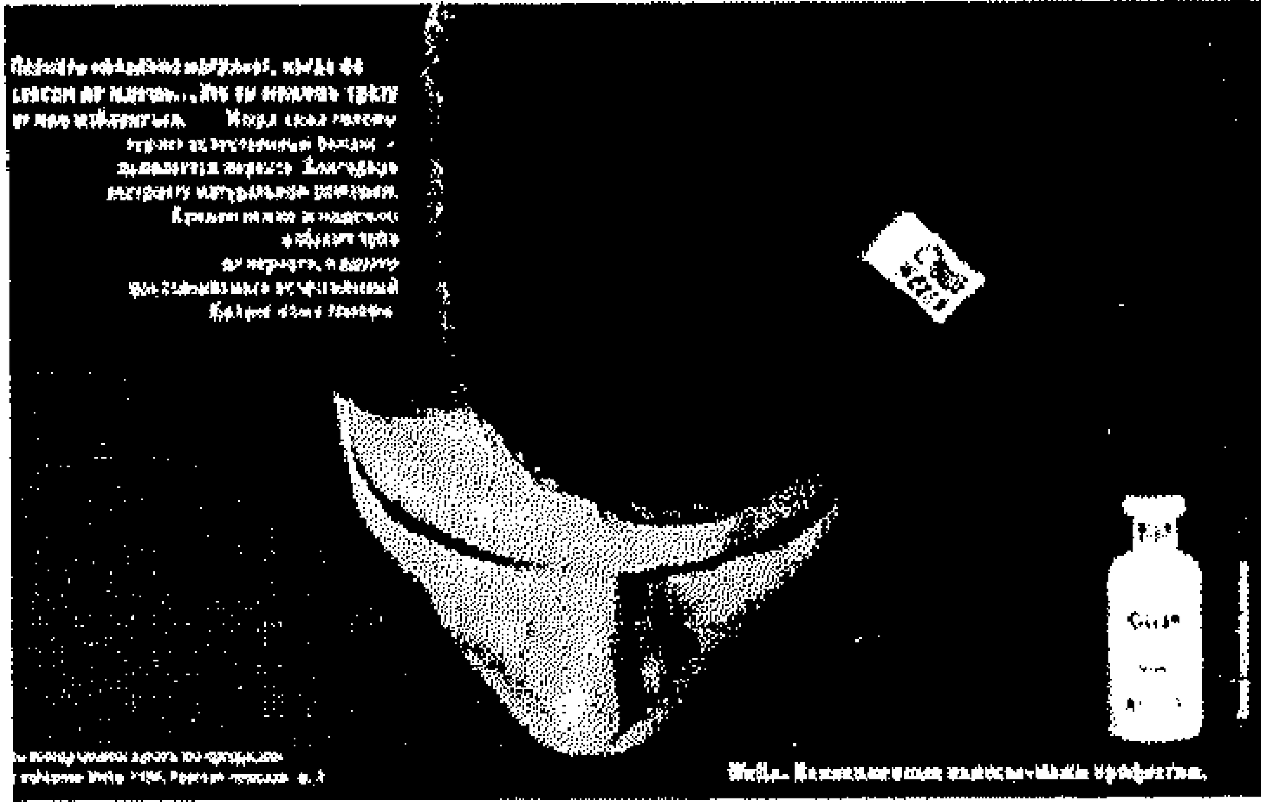
---

(1) Ibid., p.p. 60-61.
(2) ——, p.p. 17-19.

- الفوتوغرافيا:

- **Photography:**

لا يخفى على أحد الدور الذى قامت بـه الفوتوغرافيا فـى الفن التشكيلى، حيث تعامل معها الكثيـر من الفنـانين علـى أنها جزء من أعمـالهم الإبداعيـة، وإستعان بها عدد من الفنـانين الأمـريكيين مثل "دون إيدى" و"ريتشـارد إستس" و"ريتشـارد مـاكلين" كمصـدر لأعمـالهم، وتزيد أهمية هذا الدور بالنسبة لمجال تصميم الإعلان فهو- كفن تطبيقـى- بطبيعة الحال ليس بمعزل عن الحركات الفنيـة التشكيلية، هذا إلـى جوار الدور الوظيفى الذى تقوم به الصـور الفوتوغرافية فـى الإعـلان، فقد يصل بها الأمر أحيانا إلـى أن تكون ضـرورة تصـميمية فـى إعلان ما كشرط لحصوله علـى المصـداقية، أو لتقبل الجمهور له، أو كأداة لتوجيه الرسالة الإعلانية إلى قطاع معين من الجمهور.



صورة رقم (٣- ٢- ٨) إعلان يظهر فيه دور الفوتوغرافيا فى توصيل الرسالة الإعلانية.

و قد أدى إختراع تقنية الكولاج Collage إلـى تغيير شكل التصميم تماماً من خلال تقديم وظيفة جديدة للتصـوير الفوتوغرافى، فالأشـياء التـى قد تبدو بعيدة كل البعد عن بعضـها و لا يوجد بينها أى نـوع من الإرتبـاط، أمكن أن تتواجد جنباً إلـى جنب كصـورة واحـدة ، يمكنها التعبير عن رسـالة معقدة تحوى الكثير من التفاصـيل، والتفكير الإبداعى هو عملية كولاج فكرى Intellectual Collage حيث يقوم بتجميع الأفكار الغيرمترابطة معاً فى كيـان واحد متـرابط، لـذا فلـيس غريبـاً أن تقنيـة الكـولاج هـى أحـد التقنيـات التـى سـاعدت المصـمم علـى الوصول إلى التصـميمات المبدعة، حين أسهمت فى تحرير فكره من الكثير من القيود التقليدية التى فرضتها عليه طرق التفكير التقليدية، والعلاقات المتعارف عليها بين الأشياء. (١)

(1) Rand, Paul: Op. cit, p. 48.

• الكتابات:

• **Types:**

و الكتابات هى أحد أهم العناصر الجرافيكية فى تصميم الإعلان، فهى تحمل العديد من الرسائل، كما أنها قد تحمل أيضاً خيالاً جرافيكياً يقدم رسالة بصرية Visual Message تحمل بدورها رسالة لفظية Verbal Message يقدم توزيع الكتابات والفراغات حولها حالات شعورية وتأثيرات مختلفة، وما قد يبدو للعين الغير مدربة كمساحة غير مستغلة محيطة بالكتابة قد يكون فى الحقيقة أسلوباً يحرر الرسالة من الضوضاء الناتجة عن الزحام البصرى، ويزيد من إستجابة المشاهد للرسالة الإعلانية، كما قد يعطى مستطيل مزدحم بالكتابات إنطباعاً بالغزارة والكثرة ويعطى إنطباعاً بالثراء والتنوع.



☒ صورة رقم (٣- ٢- ٩) ملصق يعتمد على الكتابات الغزيرة متنوعة الألوان.

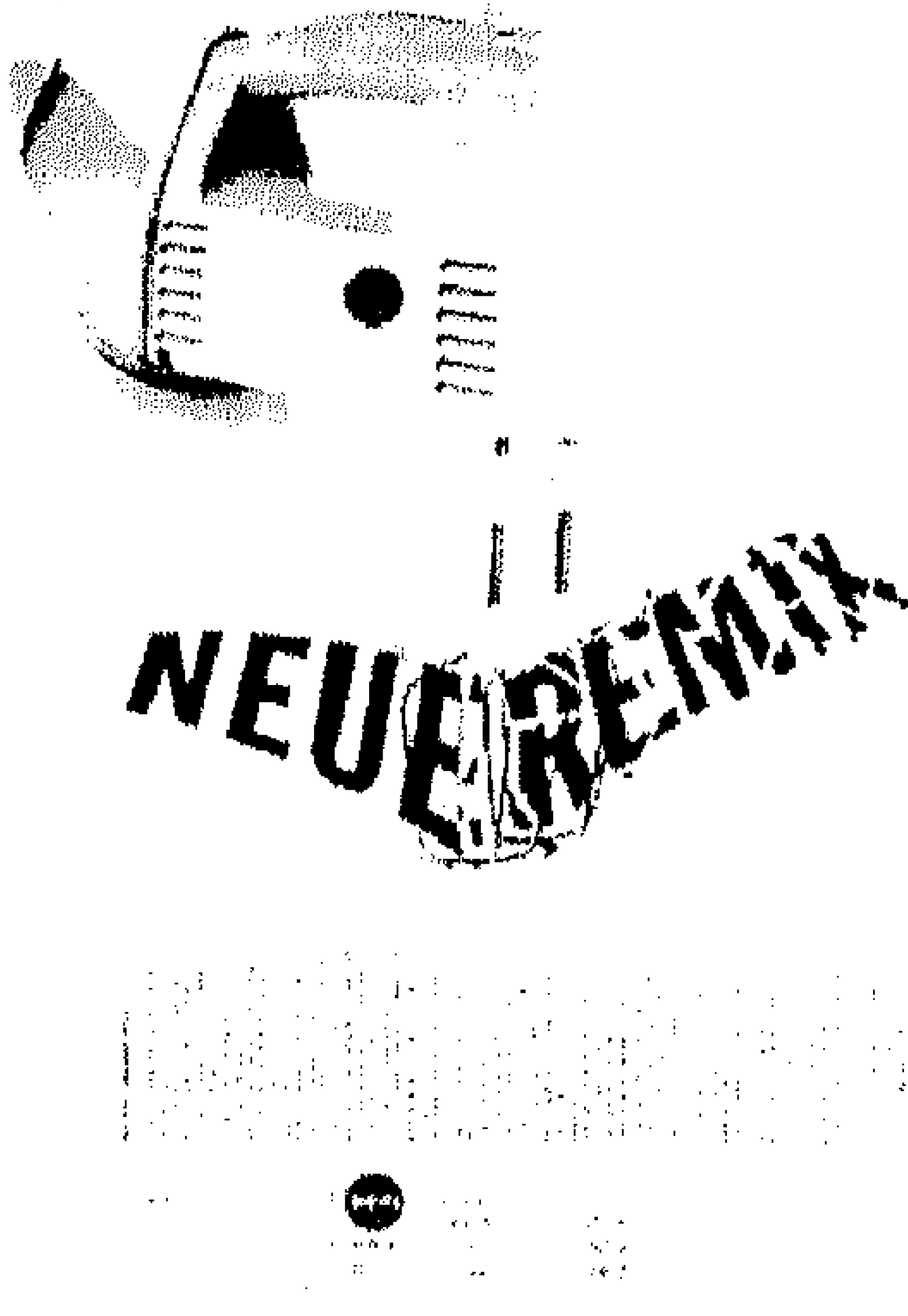
و يستخدم توزيع الكتابات فى تحديد الحالة المزاجية للإعلان، وتحسين عملية توصيل الرسالة الإعلانية من خلال تحقيق البعد الإستمالى لدى الجمهور، كذلك فى المقابل يمكن أن يعكس أثر تصميم إعلان ناجح من خلال توزيع ضعيف للكتابات، والكتابات يكون لديها القدرة على التعبير عن الرسالة البصرية الكاملة وتحقيق النتائج المرغوبة حتى فى حالة عدم وجود صور فوتوغرافية أو رسوم.(١)

و هناك مفهوم يرتبط بإستخدام الكتابات فى الإعلان وهو مفهوم اللغة البصرية Visual Language وإشتهر به مصمم الجرافيك الشهير "هرب لوبالين" "H. Lubalin" بإستخدامه للصور ككلمات وللكلمات كصور فى تصميماته، حيث يساعد مفهوم اللغة البصرية المصمم على الإستفادة من قواعد النحو التى خبرها فى اللغة المنطوقة، والتعامل مع مفردات الصورة

---

(1) Emery, Richard: Type in Place (A Thumbnail approach to creative type placement), Introduced by Primo Angeli, Northlight Books, 1992, p.p. 9-10.

كمفردات لغوية يمكن تطبيق قواعد النحو عليها وبالتالى يفتح أمام المصمم مجالاً أكبر ونظرة أو سع للتصميم، ويمكنه من التعامل مع التصميم بقدر أكبر من الحرفية و المهارة و التفرد.(١)



و يجب على مصمم الإعلان أن ينظر إلى الكتابات على أنها رسائل بصرية لديها إلى جانب البعد الإقناعي بعداً دراميا، كما قد يقوم مصمم الجرافيك بإستخدام الأعداد Numbers كوسيلة للتعبير تمتلك الكثير من خصائص الأحرف ويمكنها أيضا أن تكون المعادل البصرى للزمن والفراغ والموقع والحجم ...، كما أن لديها القدرة على إعطاء إيحاءات بالإيقاع و السرعة.(٢)

☒ صورة رقم (٣- ٢- ١٠) ملصق صممه "ليوناردو سونولى" "L. Sonnoli" للإعلان عن محاضرة ألقاها فى ترينالى ميلان بعنوان "إعادة المزج الجديد" "Neue Remix"، وتحدث فيها عن أهمية إستخدام الحروف كأشكال وإستخدام الأشكال كحروف. (٣)

• الشبكة:

• **Grid:**

يعتقد البعض أنه من الممكن الإستغناء عن الشبكات فى التصميم، وعلى الرغم من صحة هذه المعلومة إلى حد كبير إلا أنه لا يمكن إغفال دور الشبكات فى رفع مستوى التصميم وتحسين تعامل المصمم مع العناصر الجرافيكية المختلفة داخله، كما تسهل الشبكات من إدراك المتلقى للتصميم، وتقدم نوعا من الهوية الفرعية Secondary Identity للتصميمات، بمعنى أن يستخدم المصمم شكلا معينا من أشكال الشبكات لنفس العميل أو نفس المنتج، مما يساعد على إكساب التصميمات الإعلانية لمنتج ما هوية خاصة تميزه عن غيره من المنتجات، وبالتالى تزيد من فرص تحقيق وحدة التصميم بين الإعلانات المختلفة لنفس المنتج، وهو ما له أكبر الأثر على تقبل الناس للتصميمات الإعلانية المتتالية فى الحملة الإعلانية الواحدة، وعلى ربط

(1) Lupton, Ellen & Miller, J. Abbott: Op. cit, p.p. 65-66.
(2) Rand, Paul: Op. cit, p. 90.
(3) Minimal Graphics, p. 47.

الإعلانـات المختلفـة بـالمنتج، وبالتـالى يسـهم فـى زيـادة فـرص نجـاح الحملـة الإعلانيـة بشـكل عام.(١)

و يتمثل الدور الرئيسى للشبكات فى التصميم فى أنها تمكن المصمم من القيام بعملية التنسيق Layout للعناصر الجرافيكية المختلفة داخل التصميم، ومن خلال الشبكات يمكن توزيع الكتل والفراغات المختلفة على أجزاء التصميم، وأيضاً التوزيع المحكم للألوان، كما تتيح الشبكات للمصمم التحكم فى حركة الإنسياب البصرى Visual Flow لعين المتلقى داخل الإعلان، والتأكيد على الأجزاء الهامة وتمييزها عن الأجزاء الأقل أهمية بالنسبة للتصميم، ويمكن للشبكة أن تحدد حجم النصوص والكتابات المستخدمة، حيث يقوم المصمم بإجراء بعض التغييرات فى التصميم تبعاً للشبكة، كما يمكن للشبكة أن تعطى تأثيرات أفقية أو رأسية للتصميم، والشبكات الجاهزة تقنية متاحة حالياً على نطاق واسع وتتبع مواصفات قياسية، ويستطيع كل مصمم أن يحدد مواصفات خاصة للشبكات التى يستخدمها فى تصميماته.(٢)

• اللون:

• **Color:**

إن أهمية اللون بشكل عام لا تقل عن أهمية الشكل ولا تنفصل عنه، فالألوان لا يمكن رؤيتها بدون أشكال، كما أن الشكل الواحد تتأثر فاعليته الإدراكية بإختلاف الطبائع اللونية له، ويعتبر اللون وسيلة إتصال ناجحة- إذا أحسن إستعماله- حيث أن لديه القدرة على توصيل رسائل تتراوح بين الخطر والأمان، والصخب والهدوء، والقلق والراحة ...، على الرغم من أن علماء النفس يميلون إلى ترجيح الجانب الذاتى فى تفضيل الألوان، ويتخذون من إختيارات التفضيل اللونى مجالاً واسعاً من التحليل النفسى للشخصية، ويرون أن الأحمر هو لون الشخص الرياضى، والأزرق هو لون المثقف، والأصفر هو لون المغرور أو الأنانى، والبرتقالى هو لون الشخص المرح، والأرجوانى هو لون الفنان، والأخضر المزرق هو لون رجال المال ...، ويمكن للمصمم من خلال إدراكه لهذه الإعتبارات أن يتخير اللون الملائم لرسالته الإعلانية ولطبيعة الجمهور المستهدف.

و يمكن تقسيم الألوان بشكل عام إلى باردة Cold ودافئة Warm، كما يمكنها أن تحمل بعداً دراميا أو مغزىً عاطفياً للمشاهد، ويستخدم مصطلح الإنسجام اللونى Color Harmony

---

(1) Fishel, Catharine: Minimal Graphics (the powerful new look of graphic design), Rockport publishers Inc., 1999, p. 10.
(2) Jesson, Roben: Op. cit, p. 56.

لوصف مجموعة من الألوان تظهر تفاعلاً ناجحاً مع بعضها البعض، بينما يعبر مصطلح التضاد اللونى Color Contrast فى المقابل عن تنافر لونين أو أكثر مع بعضهما حيث تختلف التأثيرات الدرامية الناتجة فى الحالتين، ويمكن للمصمم من خلال إستخدامه للمجموعة اللونية التى تتناسب مع طبيعة المشكلة التصميمية أن يحسن من عملية توصيل الرسالة الإعلانية، وأن يتحكم فى الإنسياب البصرى لحركة العين داخل التصميم، ويستطيع المصمم أن يركز على النقاط الهامة من خلال ألوان لديها درجة إشعاع أكبر، أو من خلال إستخدام مجموعة لونية متضادة عند التعامل مع الأجزاء الهامة فى التصميم.(١)

و يمكن إستخدام اللون بشكله الفعلى المطابق للمظهر الشكلى للأشياء، أو أن يستخدم بشكل رمزى ينفصل عن الشكل الطبيعى أو الحقيقى، وقد طبعت الفنون القديمة بمجموعات لونية محددة تم تحديدها بناء على أسس عقائدية، كذلك إلتزم الفن الدينى Ethnic Art الأوربى بقواعد لونية رمزية فرضتها الكنيسة على الفنانين، وتحفل رسوم الأطفال هى الأخرى بنوع من الرمزية اللونية إلا أنها لا تكون نتيجة لقواعد خارجية مفروضة، وإنما هى تفضيلات شخصية للأطفال أنفسهم ترتبط بنظرتهم للجمال ومعاييرهم له، كأن تكون السماء زرقاء بالضرورة والعشب أخضر والشجر بنى اللون ... أيا كانت الألوان فى الحقيقة، وتمتلك الرمزية اللونية فى هذه الحالة درجة عالية من الصدق فى التعبير حفزت الكثير من المصممين على اللجوء إلى رمزية الأطفال اللونية فى محاولة تحقيق إبداعاتهم الخاصة.(٢)

- خامات التنفيذ:

- **Materials:**

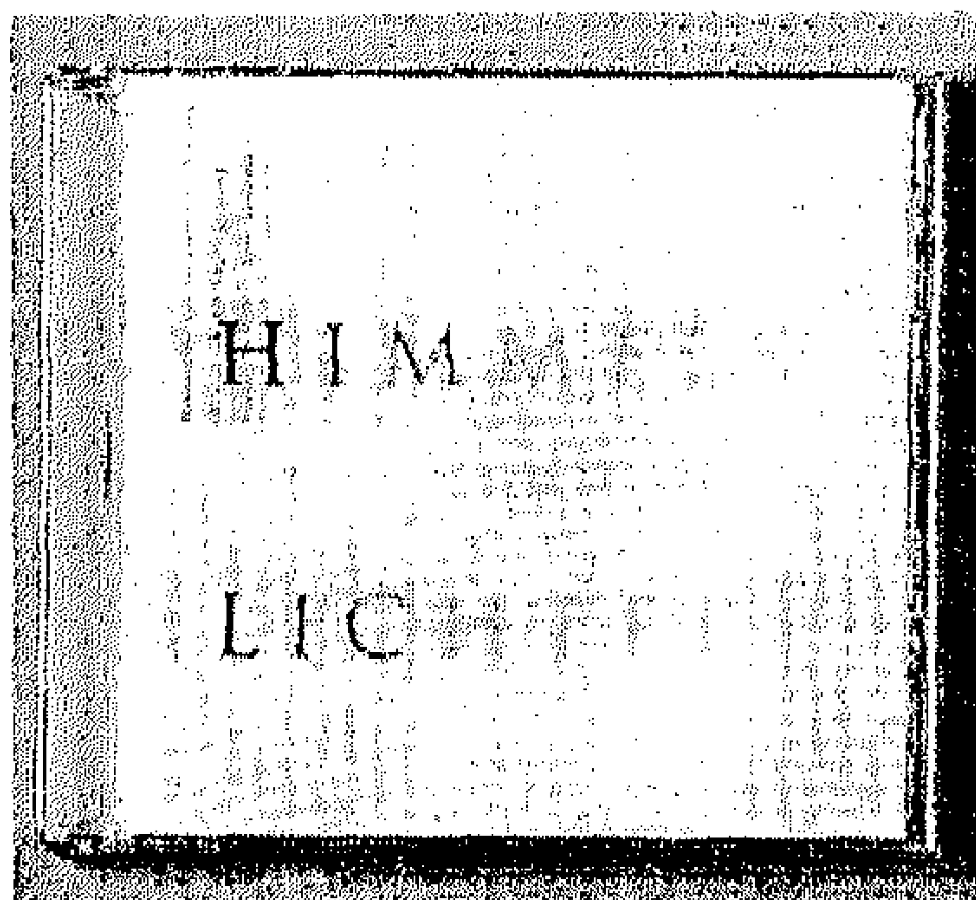
يتأثر الشكل النهائى للإعلان المطبوع بالخامات المستخدمة فى تنفيذه بشكل ملحوظ، ويعتبر الورق بأنواعه وخصائصه وألوانه المختلفة أكثر المواد الخام إستخداماً فى مجال تصميم الإعلان المطبوع، كما أنه أغلى المواد الخام المستخدمة فى الطباعة بشكل عام، وإختيار نوع الورق المناسب له دور كبير فى الحصول على النتيجة الطباعية المرجوة، ويمكن تقسيم أنواع الورق إلى نوعين رئيسيين هما الورق اليدوى Handmade Paper ويصنع بإستخدام خرق الأقمشة البالية، أو بطريقة القوالب بإستخدام مجموعة متنوعة من الخامات منها لب الخشب والقطن، وهذا النوع لايزال يستخدم حتى الآن على الرغم من تراجع أنواعه

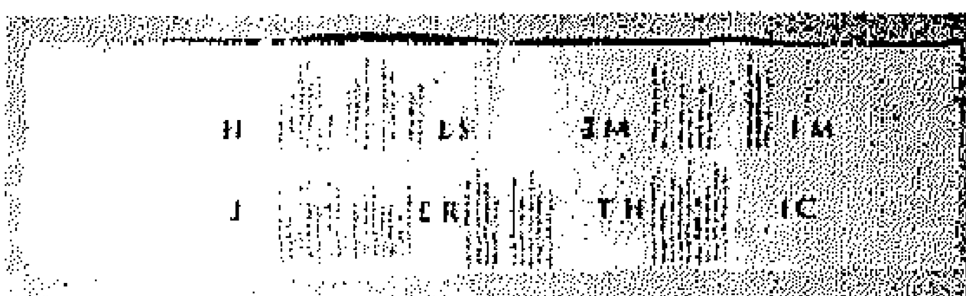
---

(١) محمد محمود كمال الدين : المعالجات الجرافيكية لأشكال الحروف العربية واللاتينية لتصميم علامات تجارية مبتكرة فى مصر، رسالة ماجستير، كلية الفنون التطبيقية، جامعة حلوان، ص ١٠٢.

(2) Hastie, Reid: Op.cit, p.p. 251-252.

أمام الورق الآلى، ويمكن التعرف عليه بسهولة من خلال حوافه الغير منتظمة، أما النوع الثانى فهو الورق الآلى Mechanical Paper وأفضل أنواعه النوع الذى يحتوى على ألياف السليلوز Cellulose Fibers، ويصنع من القطن والقش وعشب الإسبارتو ونشارة الخشب والخيزران والكتان والقنب الهندى "الجوت"، وتؤثر طريقة معالجة الورق على شكله وطبيعته النهائية فالأوراق المصنعة يدويا والتى تخلو من التحبيب المميز تكون قوتها متساوية عبر السطح كله، وبشكل عام فالأوراق ذات الألياف الطويلة هى الأقوى بين جميع أنواع الورق.





☒ صورة رقم (٣- ٢- ١١) تصميم مطبوع على ورق شفاف Trace Paper، بحيث تختفى الأحرف تدريجيا مع طيات الورق محققة قيما جمالية لايمكن الحصول عليه بإستخدام خامة أخرى.

و تنتشر الآن أنواع الورق البلاستيكية الجاهزة، والتى تتنوع أسطحها من اللامع Glossy إلى النوع النصف لامع Semi-Matt والغير لامع Matt، وهى أنواع شديدة المتانة وتقبل الغسيل، كما تتنوع الأوراق من حيث أنواعها ومقاساتها وأوزانها وألوانها، وعلى المصمم الجرافيكىعند إختيار نوع الورق أن يختار النوع الذى يتلاءم مع فكرته التصميمية وهو ما يتطلب منه أن يتعرف على أنواع الورق المتاحة فى السوق، وألوانه، وأوزانه ...، كما أن عليه أيضا أن يراعى عامل التكلفة كأحد المحددات التى يبنى عليها قراره باختيار نوع الورق.(١)

(1) Ibid., p.p. 32-33.

• تقنية الطباعة:

- **Printing Technique:**

هناك عدد كبير من الطرق الطباعية إلا أن إختيارات مصمم الإعلان يجب أن تخضع لمعايير إقتصادية وتكنولوجية تختلف عن معايير فنان الجرافيك، وتعتبر تقنية الطباعة المستوية Planograbic Printing هى أكثر التقنيات الطباعية ملاءمة لمهمة المصمم، وأشهر الطرق المستخدمة فيها طريقة الليثوجراف Lithograph، وتعتمد هذه الطريقة على قاعدة علمية بسيطة هى تنافر الماء والدهن، فالسطح الطباعى المستوى يتم تشحيم الأجزاء الطباعية فيه وترطيب الأجزاء الغير طباعية، وعند إستخدام الحبر الدهنى ينجذب للأجزاء المشحمة وينفر من الأجزاء المرطبة، وهذه الطريقة يمكن تقسيمها إلى مباشرة وغير مباشرة، الأولى تنتج صوراً سالبة، والثانية تنتج صوراً موجبة، ويطلق عليها اسم الأوفست Off-set، وتتدرج تعقيدات الرسومات المستخدمة فى هذه الطريقة من الرسم بنوع خاص من الحبر أو الطباعة أو الفحم، إلى إستخدام أحدث التقنيات التى تعطى نفس إمكانيات التقنيات الفوتوغرافية.

أما تقنية الطباعة الشبكية Screen Printing فيتم فيها دفع الحبر خلال شاشة أو شبكة من نسيج أو ألياف معدنية مثبت فيها قطع من الإستنسل، وهذه التقنية تناسب التصميمات ذات المساحات اللونية المسطحة ، كما يمكن فيها إستخدام كل من الصور المرسومة أو الفوتوغرافية.



☒ صورة رقم (٣- ٢- ١٢) ملصق تبدو فيه القيمة الجمالية للطباعة بطريقة السلك سكرين Silk Screen.

و تعتبر ماكينات الأوفست هى الأكثر إنتشاراً تجارياً وذلك لسرعة إنتاجها وكفاءتها، ويمكنها أن تعطى إنتاجاً يزيد عن ٣٠٠٠ طبعة / الساعة، إلا أنه لا يمكن إستخدامها على الخامات القابلة للكسر، بعكس ماكينات السلك سكرين التى يمكن إستخدامها فى الإعلانات ثلاثية الأبعاد كالطباعة على المجسمات والتغليف، ولكنها أبطأ من ماكينات الأوفست ولا تصلح لطباعة التركيبات اللونية المعقدة.(١)

(1) Jesson, Roben: Op. cit, p. p. 40-53.

الفصل الثالث :

النماذج التحليلية والتجريبية

Analytical and Experimental Models

مقـدمـة:

Introduction:

فى الفصل السابق تعرض البحث لأهم القرارات التى يجب على المصمم أن يتخذها أثناء قيامه بعملية التصميم، وهى القرارات التى تتعلق بـ: (الرسالة الإعلانية- الفكرة- الرموز- الطراز- الرسوم- الفوتوغرافيا- الكتابات- الشبكة- اللون- خامات التنفيذ- تقنية الطباعة)، و فى هذا الفصل يتعامل البحث مع مفهوم التصميم على أنه نتاج Product لعملية التصميم، ويتعرض لمجموعة من العوامل التى يمكنها أن تساعد فى الحكم على التصميم من حيث كونه مبدعاً أو غير مبدع.

ونتاج التصميم هو جوهر الموضوع، وهو ذلك الرباط السحرى الذى يجمع جميع العناصر فى "كل" جديد، فيكتسب كل عنصر منها قيماً مختلفة نتجت عن عملية الأثر والتأثير المتبادل بين العناصر المتجاورة والمشتركة فى تكوين التصمبم، فنتاج التصميم هو المحك الحقيقى لنجاح عملية التصميم، كما أن "رجع الصدى" هو المحك الحقيقى لنجاح عملية الإتصال بين المصمم والمتلقى.

و لقد إهتمت الكثير من الدراسات بالكشف عن سمات النتاج المبدع وبشكل خاص فى المجال الفنى، وإرتبطت هذه الدراسات بأبحاث العلماء التى تعرضت لسمات الشخصية المبدعة، وقامت بتطبيقها على مجال الإبداع الفنى للوصول إلى صياغة دقيقة للسمات التى تجعل العمل الفنى إبداعياً، ومن هذه الدراسات دراسة "جمعة حسين عبد الجواد" التى حاول من خلالها تحديد سمات النتاج الفنى المبدع، ووضعها كالتالى:

- الجدة والحداثة
- الفرادة
- الأصالة
- الصلة بالطبيعة
- الصلة بالتقاليد
- التصميم

- الإندماج والمعايشة
- الإرتباط بالعصر والإتجاه نحو التقدم
- المعانى الدائمة
- الإنتقال من القيم المحلية إلى العالمية
- طراز الفنان

و بينما يتميز مجال التصميم وتصميم الإعلان بصفة خاصة بصفات معينة ترتبط بجانبه الوظيفى، وتوصيله للرسالة الإعلانية، فيمكن تعديل هذه المواصفات والحصول على قائمة بالمواصفات الواجب توافرها فى تصميم الإعلان المبدع، كما يلى:

- التفرد:
- **Uniquely:**

إن التصميم المتفرد هو الذى يدرك مختلفاً ولا يتشابه مع غيره من التصميمات، حتى لو حمل بعض التقاليد الفنية، فالمصمم فى هذه الحالة يعيد صياغة الأشياء التى قد تكون معروفة فى شكل جديد، ويستقى المصمم المبدع معلوماته البصرية ورموزه من البيئة المحيطة به، إلا أن عليه فى نفس الوقت أن يضعها فى علاقات شكلية جديدة ومبدعة، ومن خلال عملية جعل المألوف غريباً المبنية على أسس ترابطية أو سينكتيكية Synectic يتمكن المصمم من إبداع التصميمات الجديدة.

ويستطيع المصمم أن يحافظ على تفرد تصميماته دون أن يخل بالجانب الوظيفى لها، وهو يلتزم فى ذلك بمجموعة من المحددات تتعلق بطبيعة المنتج والجمهور المستهدف والعوامل الإنتاجية والإقتصادية ...، ويجب على مصمم الإعلان ألا يغفل أهمية هذه المحددات وغيرها، كما يجب عليه أيضاً ألا يبالغ فى تقدير دورها بحيث تعوق إنطلاق أفكاره وألا يترك لها الفرصة لتثبيط نشاطه الإبداعى.

• الأصالة:

• **Originality:**

عندما يقال على إعلان ما أنه "أصيل" "Original" فإن هذا يعنى أن تصميم هذا الإعلان ينتمى إلى شخص المصمم، ويعبر عن طابعه الفردى وشخصيته، وليس تقليداً لشئ أو لأحد(١)، والمصمم المبدع قد يستمد أصالته من بيئته وطبيعة شخصيته أو من ظروف حياته، أو هو يستمدها من موروثاته الثقافية التى يعتز بها ...، فأى تجربة ذاتية خبرها المصمم بنفسه وشكلت جزءاً من تكوينه يمكنها أن تكون مصدراً لأصالته وأصالة أعماله، ويستطيع المصمم أن يكسب تصميماته صفة الأصالة إذا هو أحسن صياغة المشكلة التصميمية، ومن هذه الصياغة يستمد حلوله التصميمية الأصيلة التى تنبع من الموقف التصميمى، ومن أصالة المصمم نفسه.

• القيم الشكلية والجمالية:

• **Aesthetic Values:**

إن التصميم الذى يخلو من القيم الجمالية هو فى الحقيقة تصميم يفتقد أحد أهم مقومات نجاحه، ويتحول إلى عمل حرفى بحت- على الرغم من أن معظم الأعمال الحرفية تتمتع بقدر من النظام الهندسى لا يخلو من القيم الجمالية التى لا تخطئها عين المتذوق المتخصص وغير المتخصص- وتصميم الإعلان هو أحد المجالات التى يوازى البعد الجمالى فيها الجانب الوظيفى فى أهميته، وذلك لأن وظيفة تصميم الإعلان هى التأثير على نفس المتلقى، وتهيئة الجو المناسب لتفعيل إستقباله للرسالة الإعلانية وإستجابته لها، وأهم وسائله فى ذلك هى العلاقات الشكلية الجمالية التى تجذب العين وتشد الإنتباه وتخلق الإستمالات العاطفية، ويتطلع المتلقى- مدفوعاً بحاجته إلى الجمال- إلى تلقى الرسالة الإعلانية كاملة، والتعاطف مع موضوع الإعلان.

---

(١) جمعة حسين عبد الجواد : مرجع سبق ذكره، ص- ص١٧- ٢٧.

• الصلة بالموضوع:

• **Relating to the subject:**

من أهم الإختلافات بين طبيعة عمل كل من المصمم والفنان أن عمل الفنان يتسم بالطابع الذاتى بينما يتسم عمل المصمم بالجانب الموضوعى، كما أن المصمم فى أغلب الأحوال لا يمتلك حرية التعامل مع الموضوعات التى تستثير إهتمامه، وإنما يمكنه فقط أن يصنع لنفسه إهتماماً بالموضوعات التى يعمل عليها، وأن يحفز قدراته على الإبداع فيها، ومع توالى الأفكار على ذهن المصمم يجب عليه ألا ينساق خلف رغبته فى الإختلاف والتفرد ويفقد صلته بموضوع التصميم الأصلى، فأحياناً يكون التصميم نفسه تصميماً جيداً، إلا أنه لم يستطع أن يحقق الهدف المطلوب منه كنتيجة لإفتقاده لعامل الصلة بالموضوع، والفكرة المبدعة كثيراً ما تأخذ صاحبها بعيداً، ويجب على المصمم هنا أن يسعى لتأكيد صلته بالموضوع الأصلى بشتى الطرق داخل التصميم، وأن يوازى بين الجانبين الموضوعى والجمالى فى تصميماته، وإذا لم يوفق المصمم فى ربط الفكرة بموضوع التصميم الأصلى يتحول الأمر إلى الإعلان عن الفكرة، وليس عن المنتج أو الخدمة المطلوب الإعلان عنهما.

• الطراز:

• **Style:**

أعرب الكثير من المصممين عن أهمية أن يمتلك المصمم- أو فريق التصميم- طرازاً تصميمياً خاصاً يميز أعمالهم، بينما إعتبر البعض الآخر أن كل مشكلة تصميمة تحمل مفاتيح حلها داخلها، وبالتالى يتعامل معها المصمم بمعزل عن تجاربه السابقة ودون أن يطبعها بطابع أو طراز خاص، ويجب على مصمم الإعلان أن يقدم إنعكاسات لمقومات العصر الذى ينتمى إليه فى تصميماته، وأن يراعى السمات الخاصة بعالم اليوم والتى تتركز فى التطور التكنولوجى الهائل وثورة المعلومات، فالمصمم المبدع يتقدم بفكره ليساير ركب الحضارة، ويفيد من تكنولوجيا العصر فى إبتكاراته الأصيلة التى تعطى لأعماله روح العصر دون أن تفقد قيمها الجمالية الأصيلة أو الجانب الوظيفى لها، كما يمكن للمصمم أن يفيد من السمات الزمنية للموضوعات التى يقدمها فى إعلاناته، ليربط بين المنتج المعلن عنه وبين حقبة تاريخية معينة، وبإختياره للطابع التصميمى المناسب يستطيع المصمم أن يكسب أعماله التصميمية أبعاداً درامية أو وظيفية مقصودة.

• المعانى والدلالات :

• **Significances & Semiotics:**

يستطيع المصمم أن يحمل تصميمه بمجموعة مختلفة من المعانى والدلالات، ويمكنه من خلال هذه المعانى أن يكسب تصميمه قيماً معنوية ودلالية إضافية إلى جانب القيم الجمالية، كما تساعد المعانى والدلالات على تهيئة الجو المناسب لتوصيل الرسالة الإعلانية والتأثير على إستجابة المتلقى، ويقوم المصمم بهذا الدور من خلال طريقة تعامله مع العناصر الجرافيكية المختلفة داخل التصميم، ويجب عليه أن يحسن إختيار المعانى التى يوظفها فى تصميمه بحيث تتفق مع موضوع التصميم وتساعده على توصيل الرسالة، فحدوث تعارض بين موضوع التصميم وهدفه وبين المعانى التى يحملها من شأنه أن يضعف بالتأكيد من تأثير التصميم وفاعلية إتصاله مع المتلقى، فإذا كان موضوع التصميم يدعو إلى البهجة مثلاً فلا يمكن فى هذه الحالة مزج موضوع التصميم المبهج بمشاعر حزينة أو هادئة، وإنما يمكن إستغلال جميع عناصر التصميم من رسوم وصور وكتابات وألوان ... بل وحتى الشبكات التصميمية يمكنها جميعا أن تنقل معانى مثل البهجة والحيوية ...، كما تدخل فى المعانى أيضاً مجموعة المعانى المجردة التى يمكن أن يحملها التصميم وذلك من خلال العلاقات الشكلية بين عناصره كالإتزان والإيقاع والتوافق ...

و من خلال النماذج التالى عرضها فى هذا الفصل تحاول الباحثة أن تقوم بعملية تقييم لمجموعة من الإعلانات العربية والأجنبية عن طريق عرضها على جدول الخصائص الإبداعية، وهو يتكون من العوامل السابقة (التفرد – الأصالة – القيم الشكلية والجمالية – طراز المصمم – تحويل المحلى إلى عالمى – الصلة بالموضوع – المعانى والدلالات)، ومن خلالها يمكن توضيح رؤية البحث تجاه العلاقة بين التصميم والسمات الإبداعية.

أولاً: النماذج التحليلية:

Analyzing Models:

- النموذج رقم (١):

- **Model No. (1):**



١. <u>الموضوع:</u> ملصق لمشروع تجارى تحت اسم "خان العزيزية".

٢. <u>الفكرة:</u> تقوم فكرة الإعلان على ربط الجديد بالقديم من خلال إستخدام لوحة فنية لها طابع تراثى، وإدخال اسم المشروع عليها كجزء من اللوحة.

٣. <u>التوصيف:</u> لا يضيف التصميم أى علاقات جديدة إلى اللوحة، ووضع اسم المشروع فى أعلى النصف الأيسر منها، أما الكتابات والعلامة التجارية فقد إحتلت أسفل التصميم فى مساحة بيضاء معدة للكتابة.

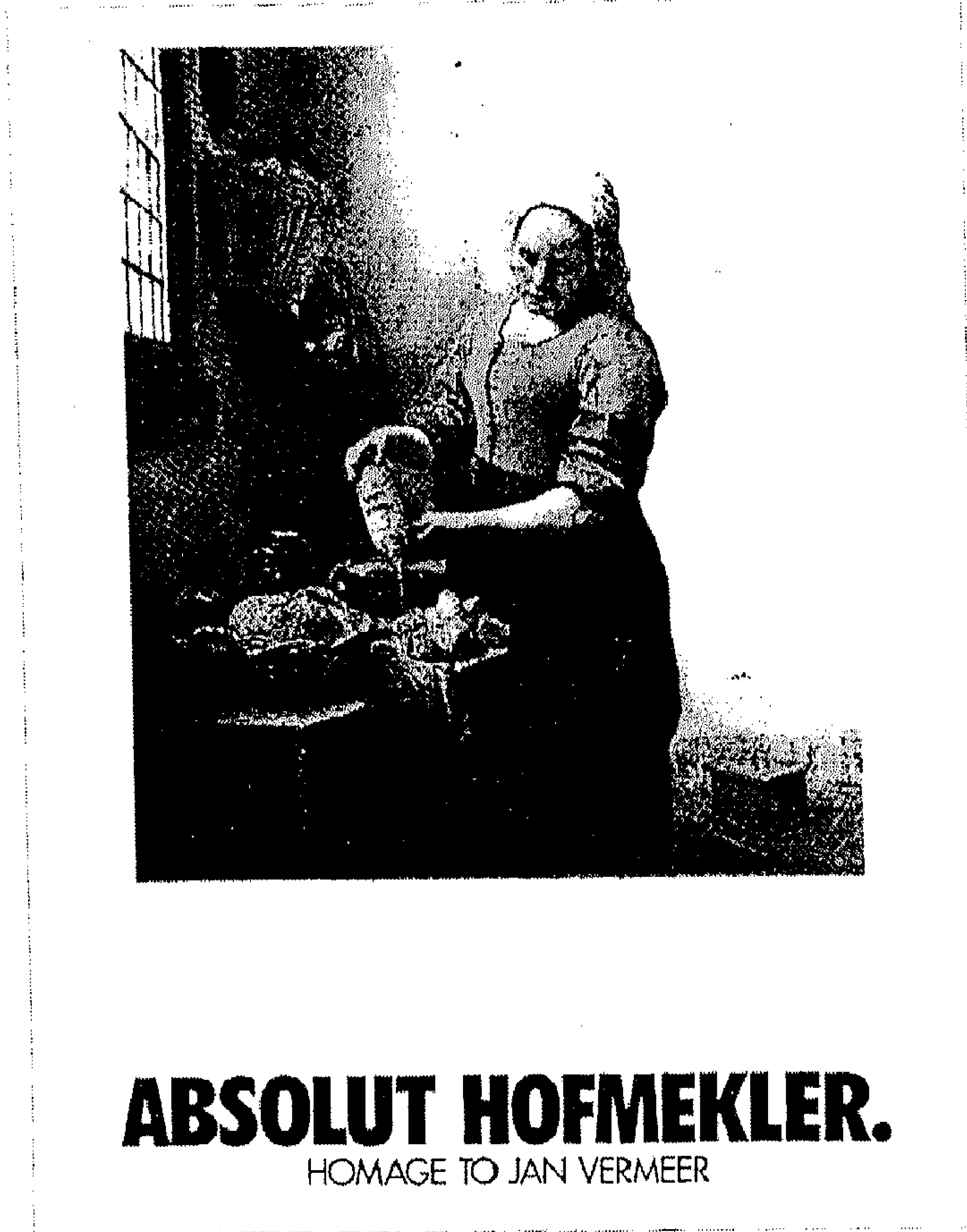
٤. التقييم: بعرض التصميم على جدول الخصائص الإبداعية جاءت النتيجة كالتالى:

عوامل الإبداع	التقييم
التفرد	تعود صفة التفرد فى هذا التصميم إلى اللوحة نفسها، وليس إلى التصميم المقام عليها، فالإطار الأبيض المحيط بالتصميم يشبه إلى حد كبير الشكل الطبيعى لبرواز اللوحة.
الأصالة	إن إستخدام الأعمال الفنية الجاهزة فى التصميمات له دوره فى إخفاء أصالة المصمم والتأكيد على أصالة الفنان، بينما لم يقدم المصمم أى معالجة فنية أصيلة عند تعامله مع العمل الفنى سواء من خلال وضع اسم المشروع الذى جاء بشكل تقليدى، أو من خلال باقى الكتابات أسفل التصميم.
القيم الشكلية والجمالية	جاءت الطريقة التى عالج بها التصميم اللوحة خالية من القيم الجمالية، فالكتابة تبدو وكأنها مقحمة على التصميم على الرغم من أن اللون الأخضر للكتابة جاء ملائماً للمجموعة اللونية للوحة.
الصلة بالموضوع	حقق التصميم عامل الصلة بالموضوع من خلال إختيار لوحة تعبر عن الطابع المكانى والزمانى للمشروع، بالإضافة إلى أن المتجر فى اللوحة جاء مرتبطاً بموضوع المشروع التجارى، فالإعلان موجه أصلاً إلى أصحاب المشاريع التجارية لشراء متاجر بالمشروع، وبالتالى فإن أنسب صورة لتقديمها لهم هى صورة تاجر تبدو عليه علامات الإرتياح.
تحويل المحلى إلى عالمى	يحمل التصميم مجموعة من القيم المحلية يمكن تلخيصها فى اللوحة بطابعها التراثى، والكتابات التى جاءت بالخط الكوفى، بينما لم تستطع المعالجة أن تنتقل بالتراث إلى العالمية.
الطراز	غطى الطراز الفنى لفنان اللوحة على الطراز التصميمى للمصمم، ولم تظهر فى المعالجة الشكلية للتصميم أى ملامح لطراز تصميمى خاص.
المعانى	جاءت اللوحة محملة بمعانى مستوحاة من التراث، والجو

والدلالات	الشعبى، ووفق التصميم فى التعبير عن هذه المعانى من خلال إختيار اللوحة المناسبة لحمل الرسالة الإعلانية، وجاءت الكتابة بالخط الكوفى لتحمل دلالات أخرى هى أيضاً ترتبط بالتراث، كما أن المتجر فى التصميم يعبر هو أيضاً عن دلالات ترتبط بالطابع التجارى للمكان، وجاءت تعبيرات الإرتخاء والرفاهية على جلسته لتعطى إيحاءات تتعلق بالحياة الرغدة التى يوفرها المكان.

- النموذج رقم (٢):

- **Model No. (2):**



١. الموضوع: ملصق إعلاني لمشروب كحولي "فودكا" "Vodka".

٢. الفكرة : إستعان المصمم بالفنان الإسرائيلي "أوري هوفميكلر" "O. Hofmekler" وهو فنان أشتهر بإعادة إنتاج لوحات الأساتذة القدماء، وطلب منه أن يعيد إنتاج مجموعة من اللوحات لكبار الفنانين مثل "روبنز" و"فرمير" و"موديلياني"، بحيث تبدو زجاجة "الفودكا" في كل منها وكأنها جزء من العمل الأصلي، واللوحة في الصورة هي إعادة إنتاج للوحة "فتاة اللبن" "The Milkmaid"، وهي لوحة شهيرة للفنان"جان فرمير" "J. Vermeer".

٣. التوصيف: يتكون التصميم من اللوحة داخل إطار أبيض مع كتابات بسيطة بالأسفل، وقد أستبدل إناء اللبن فى اللوحة بزجاجة "الفودكا" على اليسار قليلاً من المركز الهندسى للوحة والمركز البصرى للتصميم.

٤. التقييم: بعرض التصميم على جدول الخصائص الإبداعية جاءت النتيجة كالتالى:

عوامل الإبداع	التقييم
التفرد	جاء التصميم متفرداً من خلال الطريقة التى تم بها تناول الموضوع، حيث أن العلاقة بين موضوع التصميم وموضوع اللوحة تكاد تكون منعدمة فليس من المعتاد إستغلال اللوحات الفنية فى الإعلان عن المشروبات الكحولية، كما قدمت المعالجة المتفردة للوحة شكلاً متفرداً للتصميم.
الأصالة	إستطاع المصمم هنا أن يحتفظ لتصميمه بطابع الأصالة من خلال طريقة المعالجة التى عالج بها التصميم، على الرغم من لجوءه لإستخدام لوحة فنية معروفة.
القيم الشكلية والجمالية	تحققت القيم الجمالية فى التصميم عن طريق إختيار اللوحة، كما تحققت فى الطريقة التى رسمت بها الزجاجة، ووضع الزجاجة بالنسبة للوحة الجديدة وبالنسبة للتصميم ككل.
الصلة بالموضوع	لم يتحقق عامل الصلة بالموضوع فى التصميم، حيث أن الفتاة فى اللوحة الحقيقية كانت تصب اللبن والصلة بين اللبن والمشروب الكحولى بعيدة، فلا توجد علاقة واضحة بين اللوحة الفنية وبين موضوع الإعلان.
تحويل المحلى إلى عالمى	جاء التصميم مشبعاً منذ البداية بالقيم العالمية لأن لوحات "فرمبير" وغيره من الأساتذة الكبار فى الفن تعتبر نتاجاً عالمياً لا يخص ثقافة معينة دون غيرها.
طراز المصمم	إختفى طراز المصمم خلف طراز الفنان فى اللوحة، ويعتبر هذا فى حد ذاته نجاحاً لفكرة التصميم التى تعتمد أساساً على نجاح العمل الفنى.
المعانى	جاء التصميم محملاً بمعانى ترتبط بالعمل الفنى بشكل خاص،

والدلالات	فلوحات "فرمير" تحمل قيماً بالدفء والألفة، كما أن إستبدال اللبن فى اللوحة بالشراب يحمل دلالات تتعلق بتصوير المشروب على أنه مشروب غير ضار، ويحاول أن يتجنب الدلالة السلبية لمخاطر المشروبات الكحولية على صحة الأفراد، كما أن إرتباط اللوحة بأحد الأساتذة القدماء يعطى دلالات تتعلق بالجانب التاريخى للمنتج، وهو جانب ذو دلالة إيجابية فى مجال تصنيع المشروبات الكحولية بشكل خاص.

- **من خلال نموذج (١) ونموذج (٢) يمكن تبين ما يلى:**

يعتمد كلا التصميمين على إستخدام لوحات فنية مستمدة من التراث تحتل مركز التصميم مع التأكيد عليها عن طريق برواز أبيض تتخلله بعض الكتابات عن الموضوع، وبينما نجح التصميم فى النموذج (٢) فى الوصول إلى علاقة ناجحة وفعالة بين اللوحة وبين التصميم من خلال إعادة إنتاج للوحة بشكل يخدم أهداف الإعلان، أخفق التصميم فى النموذج (١) فى تحقيق هذه العلاقة بإستخدامه للوحة الأصلية وإقحام الكتابات عليها دون معالجتها بحيث تبدو طبيعية وغير مركبة، كما جاءت الكتابات البسيطة فى النموذج (٢) مع إتساع المساحة البيضاء مناسبة تماماً للتأكيد على القيم الجمالية للوحة على العكس من النموذج (٢) الذى جاءت المساحة البيضاء فيه صغيرة، وتراكمت الكتابات فى الأسفل بشكل أثر على جماليات اللوحة الأصلية.

و على هذا فترى الباحثة أن الإعتماد على اللوحات الفنية فى التصميمات الإعلانية هو فى حد ذاته مخاطرة كبيرة، ويجب أن يعى المصمم ذلك ويستغله فقط عندما يتطلب التصميم، وبشكل يكون الغرض الأساسى منه خدمة أهداف التصميم، وأن يأتى موافقاً للفكرة لا مقحماً عليها، وذلك حتى يتحرر المصمم من سيطرة الأشكال الفنية الجاهزة ويتفرغ ذهنه تماماً لإطلاق إبداعاته التصميمية.

- النموذج رقم (٣):

- **Model No. (3):**

إحتالي عليه ليتناول فطوره بشهيّة!

ولدك يرفض أن يتناول فطوره؟
ويصرّ على مغادرة المنزل ومعدته فارغة؟
لا تدعي له حرّية الإختيار لأنّ الفطور هو الوجبة الأساسيّة في النهار والضروريّة لنموّه. إحتالي عليه وحوّلي الفطور إلى موعد متعة! مع سيريال نسكويك. إكتشفي الفطور الذي لا يقاوم والمغذّي لولدك في آن واحد.

Nestle
Nesquik
نسكويك

أفضل صديق لك ولولدك!
إحتالي على ولدك وقدّمي له على الفطور سيريال نسكويك بطعم الشوكولا اللذيذ والهشّ الذي سيقلب الفطور إلى متعة. ولدك سيحبه بالتأكيد! وأنتِ ستحبّينه بدورك لأنّه غنيّ بكافة الفيتامينات الضرورية لنموّ ولدك ويزوّده بالطاقة والنشاط والحيوية. الآن، إستقبلي في منزلك صديق العائلة المفضّل: سيريال نسكويك.

خيارك المثالي!

١- الكالسيوم للعظام والأسنان
سيريال نسكويك غنيّ بالكالسيوم، إذاً فهو ضروري لبناء أسنان وعظام قويّة. إنّ الفطور المؤلّف من الحليب مع سيريال نسكويك يؤمن نصف الحاجات اليوميّة من الكالسيوم التي يحتاجها ولدك.

٢- الفيتامينات والحديد للطاقة والنشاط
إنّ ٣٠غ من سيريال نسكويك تزوّد ولدك ب ٢٥٪ من المقادير اليوميّة الموصى بها من الفيتامينات والحديد التي تؤمن له الطاقة والنشاط. يقدّم سيريال نسكويك لولدك الغذاء الضروري لنموّه: السكّريات للطاقة، الحديد للحيويّة والتركيز والفيتامين "ب" و"ج" للقوة والنشاط.

٣- طعمٌ شهيّ لفطور مثالي
الطريقة المثاليّة لتجعلي ولدك يحب طعم الحليب هي بإعطائه سيريال نسكويك الذي يتلاءم مع طعم الحليب فيزيده لذّة. بهذه الطريقة ترسمين البسمة على وجه ولدك.

+ + = الفطور الأشهى على الإطلاق

١. <u>الموضوع:</u> إعلان مجلة عن "حبوب نسكويك" "Nesquik" بطعم الشيكولاتة من شركة "نستلة" "Nestle".

٢. <u>الفكرة :</u> يعتمد التصميم على إستخدام الفوتوغرافيا و الرسوم معاً فى تكوين واحد يجذب الإنتباه، والتأكيد على ملامح طفل غير سعيد بإفطاره، بينما يأتى الحل من خلال الشخصية الكارتونية التى تحمل المنتج كإفطار شهى يحبه الطفال، ويصاحب الصورة نص يقدم بعض المعلومات التى تحتاج الأم للتعرف عليها، وتدفعها لشراء المنتج.

٣. التوصيف: تتركز الصورة الفوتوغرافية والرسم الرئيسي في النصف الأعلى من التصميم، وبخاصة في الجانب الأيسر، مع وجود بعض الرسوم فى أسفل التصميم كمكمل للتكوين الأصلى، بينما قدمت كل المعلومات اللازمة من خلال نص يحتل أكثر من نصف مساحة التصميم.

٤. التقييم: بعرض التصميم على جدول الخصائص الإبداعية جاءت النتيجة كالتالى:

عوامل الإبداع	التقييم
التفرد	يتمتع التصميم بشكل متفرد تقدمه الملامح المميزة للشخصية الكارتونية المميزة لمنتجات "نسكويك"، بينما طغت الكتابات المنتشرة فى معظم مساحة الإعلان على شخصية التصميم التى وفرتها المعالجة.
الأصالة	ترجع أصالة التصميم إلى أصالة الشخصية الكارتونية، بينما لم تقدم العلاقة بين الصورة والرسم، وبين الشكل والكتابة شكلاً جديداً أصيلاً.
القيم الشكلية والجمالية	حقق التصميم بعض القيم الجمالية من خلال الشخصية الكارتونية والألوان، بينما أخفق توزيع الكتابات فى تحقيق أى قيم جمالية للتصميم.
الصلة بالموضوع	حقق التصميم عامل الصة بالموضوع حيث جاءت الرسوم بألوانها المبهجة بشكل يناسب موضوع يتعلق بالأطفال، كما جاء تعبير الطفل فى الصورة ملائما لموضوع التصميم.
تحويل المحلى إلى عالمى	فى هذا التصميم حدث العكس، فشخصية "نسكويك" الشهيرة إكتسبت صبغة محلية، من خلال ربطها بصورة لطفل شرقى الملامح.
طراز المصمم	لم يقدم التصميم طرازاً معيناً، حيث سيطرت الكتابات على معظم المساحة، ولم تظهر فى التصميم علاقات مؤثرة أو معالجات متميزة.
المعانى والدلالات	تعبر نظرة الطفل فى الصورة الفوتوغرافية عن مشاعر الضيق والحزن، بينما تعبر مشاعر الشخصية الكارتونية عن مشاعر

	المرح والإبتهاج، وكل منهما يحقق المعنى المطلوب منه فى التصميم، وتقدم الرسوم الكارتونية فى التصميم بالإضافة إلى المجموعة اللونية المستخدمة صورة مناسبة لإعلان يعبر عن منتج للأطفال.

- النموذج رقم (٤):

- **Model No. (4):**

Tough enough to control Eczema.

Are you living with mild or moderate eczema? Say hello to steroid-free Elidel.

Ask your doctor if Elidel is right for you.

ELIDEL

FIGHT ECZEMA RIGHT WHERE IT STARTS.

For more information, visit Elidel.com/EczemaControl or call 1-866-212-7151.

١. الموضوع: إعلان مجلة عن مرهم "إليدل" "Elidel" لعلاج "الإكزيما" "Eczema".

٢. الفكرة : يعبر التصميم عن قوة وفعالية المرهم من خلال شخصية كارتونية تشبه إلى حد كبير شخصية "السوبرمان" تمنع السيدة المصابة من حك جلدها.

٣. التوصيف: تحتل الصورة الفوتوغرافية ثلثي مساحة التصميم تقريباً، والثلث الباقي يحتله النص فى عمودين بخط صغير، وفى هذا الثلث تظهر عبوة المرهم مع رسمين صغيرين يعبران عن فعاليته، وفى الصورة الفوتوغرافية تظهر الشخصية الكارتونية على علاقة قوية بالصورة الفوتوغرافية، مع جملة "قوى بما يكفى للسيطرة على الإكزيما".

٤. التقييم: بعرض التصميم على جدول الخصائص الإبداعية جاءت النتيجة كالتالى :

عوامل الإبداع	التقييم
التفرد	حد التوزيع المعتمد على الثلث والثلثين والشائع فى إعلانات المجلات من التفرد الشكلى للتصميم، بينما عبر التكوين الناشئ عن علاقة الشخصية الكارتونية بالصورة الفوتوغرافية شكلاً متفرداً، وعلى الرغم من أن الشخصية تشبه شخصية السوبر مان إلا أن هذا التشابه يفيد الفكرة ولايتناقض معها.
الأصالة	تظهر أصالة التصميم هنا من خلال الشخصية الكارتونية المتميزة وطرافة معالجة العلاقة بين الصورة والرسم.
القيم الشكلية والجمالية	حقق التصميم قيماً جمالية جاءت من الرسم منفرداً ومع الصورة الفوتوغرافية، كما جاءت الصورة الفوتوغرافية متناسقة الألوان ومرتبطة بالكتابة بشكل جمالى، وحقق توزيع الكتابات والصور فى الثلث السفلى قيماً جمالية أخرى أثرت التصميم.
الصلة بالموضوع	جاءت الشخصية الكارتونية بتكوينها الجسمانى القوى، وإبتسامتها الواثقة، بالإضافة إلى النظارة الطبية مناسبة تماماً للموضوع وظهرت غير مقحمة على التصميم.
تحويل المحلى إلى عالمى	يحمل التصميم مقومات العالمية من خلال إستخدامه للشخصية الكارتونية الشبيهة بالسويرمان وهى من الشخصيات المحببة عالمياً، ولها تأثير قوى على مشاعر الناس من مختلف المجتمعات.
الطراز	لم يحمل التصميم طرازاً خاصاً، بينما تميز فى الطريقة التى تم بها ربط الفوتوغرافيا بالرسوم، بالإضافة إهتمامه بتوزيع الجزء السفلى الخاص بالمعلومات التى يقدمها التصميم، وهو ما منحه شكلاً مميزاً.
المعانى والدلالات	يحمل التصميم مجموعة من المعانى والدلالات، فحركة السيدة توحى بالألم الناشئ عن الإصابة بالمرض، بينما عبرت ملامح وجه الشخصية الكارتونية عن إبتسامة مفعمة بالثقة دلالة على كفاءة المرهم، وعبرت عضلات جسمه وحركته عن القوة، كما أضفت عليه النظارة الطبية طابعاً علمياً.

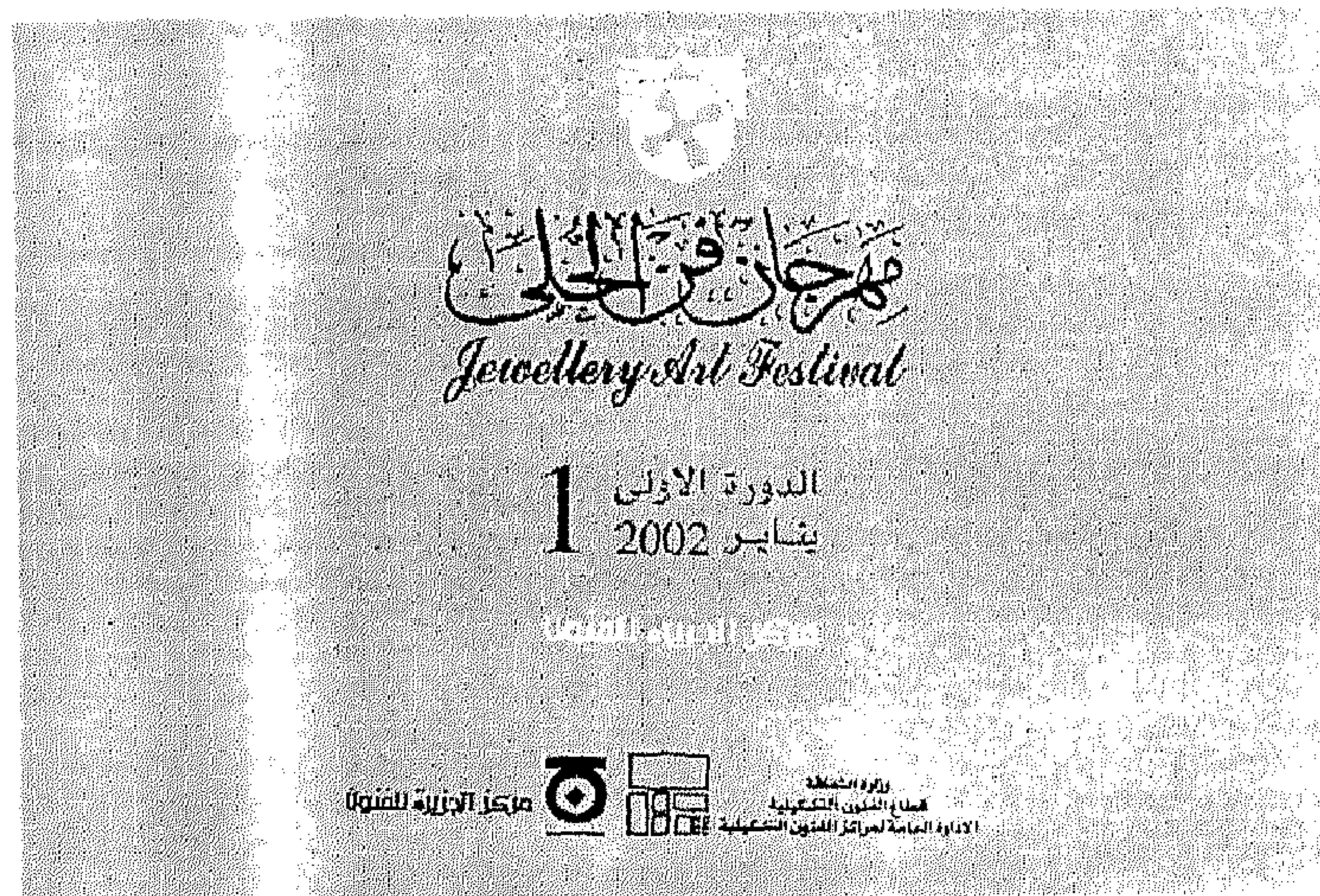
- **من خلال نموذج (٣) ونموذج(٤) يمكن تبين ما يلى:**

إعتمد كل من التصميمين على وجود شخصية كارتونية لا تحمل ملامح تراثية معينة تأتى ممتزجة مع صورة فوتوغرافية، مع الإعتماد على قدر كبير من الكتابات يتناسب مع طبيعة الوسيلة الإعلانية، ولقد تفاوت التصميمان فى قوة العلاقة بين الصورة والرسم فى كل منها، فقدم النموذج (٣) علاقة غير قوية بين الشخصية الحقيقية والشخصية الكارتونية، وجاءت الشخصية الكارتونية إلى حد كبير منفصلة عن الشخصية الفوتوغرافية، بينما قدم النموذج (٤) علاقة قوية بين الشخصية الحقيقية والرسم الكارتونى، وجاءت العلاقة ممتزجة تماماً بين الشخصية الكارتونية والصورة الفوتوغرافية، وبينما لم يعط المصمم لتوزيع الكتابات إلى جانب الشكل أهمية كبيرة فى النموذج (٣)، كان توزيع الكتابات فى النموذج (٤) أحد عوامل نجاح التصميم.

وعلى هذا فترى الباحثة أن الشخصية الكارتونية يمكنها أن تكون أداة فعالة فى يد المصمم، إذا ما أحسن إستخدامها، كما أن المزج بين الصور الفوتوغرافية والرسوم هو أحد مصادر الأفكار الإبداعية، فهو يفتح المجال أمام إبداعات المصمم لكى تتحرر من عوائق الشكل الطبيعى والعلاقات المعتادة، ويمكنه أن يكون علاقات جديدة بين الرسم من جهة والفوتوغرافيا من جهة، أما إذا أهمل المصمم حساب طبيعة العلاقة بين الرسم والفوتوغرافيا فإن التصميم فى هذه الحالة يتحول إلى أجزاء غير مترابطة ويفقد الوحدة بين عناصره.

• النموذج رقم (٥):

• **Model No. (5):**



١. الموضوع: غلاف كتيب مهرجان فن الحلى، الدورة الأولى، يناير ٢٠٠٢.

٢. الفكرة : إعتمد التصميم على البساطة وإبتعد عن العلاقات التصميمية المركبة، وحاول الخروج من الأشكال التقليدية المعتمدة على الإبهار اللونى والبصرى والأشكال الفوتوغرافية المتراكبة.

٣. التوصيف: إعتمد التصميم على المساحات الهندسية مستطيلة الشكل التى تم توزيعها على جانبى خط المنتصف توزيعاً متماثلاً محققة إتزاناً تاماً فى التصميم، وترجمت هذه المساحات إلى كتابات تتدرج بين الأبيض والرمادى والأسود.

٤. التقييم: بعرض التصميم على جدول الخصائص الإبداعية جاءت النتيجة كالتالى :

عوامل الإبداع	التقييم
التفرد	يعتمد التصميم على مجموعة من الكتابات جاءت مكتوبة بخط الثلث تخلو من التفرد فى التصميم أو المعالجة، ولم يأت التصميم بأى علاقات شكلية أو لونية مميزة.
الأصالة	جاءت الكتابات فى التصميم بخط الثلث، ولم يقدم المصمم معالجة خاصة للكتابات- التى هى الوحدة الأساسية للتصميم- كما توسطت

	الكتابات التصميم بشكل تقليدى يخلو من الأصالة، وإستخدم المصمم درجات الأبيض والأسود والرمادى فى التعامل مع التصميم فلم يقدم أيضاً أى معالجات لونية جديدة.
القيم الشكلية و الجمالية	إعتمد التصميم على النظام الهندسى- وليس على التصميم متعدد العلاقات- وعلى الرغم من أن الشكل الناتج يبتعد عن الشكل المعتاد للتصميم، فهو يكاد يخلو من العلاقات التصميمية، إلا أنه يحمل فى طياته قدراً من التصميم من خلال العلاقات بين الأشكال الهندسية المستخدمة والفراغ، وقد حقق التصميم نوعاً من "الوحدة" "Unity" من خلال درجات اللون الواحد، والإعتماد على الكتابات التى يمكن إعتبارها العنصر الجرافيكى الوحيد المستخدم، وقد راعى المصمم العلاقات الشكلية المتناسبة بين الخط العربى والخط اللاتينى.
الصلة بالموضوع	تحققت خاصية الصلة بالموضوع بشكل جزئى فى هذا التصميم من خلال إستخدام المصمم للون الفضى، بينما عارض هذه الصلة من خلال إستخدامه للخط الثلث الذى يعطى إستخدامه إيحاءات زمنية معينة لا ترتبط بموضوع التصميم، كذلك جاء النظام الصارم فى التصميم غير متناسب مع الطبيعة الحرة للفن خاصة وأن الموضوع هو مهرجان فنى.
تحويل المحلى إلى عالمى	إعتمد التصميم على الخط الثلث ووظفه فى تصميم شديد البساطة يمكنه أن يحمل طابعاً عالمياً، إلا أنه لم يقدم من خلال هذا التحويل قيماً إبداعية يمكن توصيلها، وعلى الرغم من وصول الرسالة الإتصالية فى هذه الحالة بسهولة إلا أنها لم تحمل الكثير لتقدمه.
طراز المصمم	يتميز هذا التصميم بالبساطة التصميمية والإختصار الشديد، ويختفى طراز المصمم خلف الجدية الشديدة التى يفرضها عليه الإتزان التام والتناسق الشديد وإبتعاد التصميم عن إستخدام اللون كعنصر من عناصر التصميم.
المعانى والدلالات	يحمل هذا التصميم مجموعة من المعانى المجردة كالإتزان التام الذى يحققه العمل، بالإضافة إلى الإنسجام بين عناصره الجرافيكية، أما الجانب الدلالى فقد تحقق فى حالة اللون الفضى فى الخلفية

	والذى يشير إلى بريق الحلى الفضية، وعلى الرغم من أن البساطة فى حد ذاتها تعتبر مطلباً تصميمياً متجدداً، إلا أنها أتت هنا بعيدة عن مضمون العمل، فالدلالة اللفظية لكلمة مهرجان لا تتفق مع الفراغات الكبيرة فى التصميم، كما أن التماثل والإتزان فى التصميم لا تعكسان الجرأة التصميمية والرأى والرأى الآخر المفترض وجودهما فى مهرجان فنى، كما أن اللون الأحادى لم يأت ملائماً لمهرجان يتعلق بتصميم الحلى.

- النموذج رقم (٦):

- **Model No. (6):**



١. الموضوع: غلاف التقرير السنوى "Simple" للشركة المتحدة للإئتمان رينولدز كارولينا.

٢. الفكرة : يدور التصميم حول فكرة البساطة للتعبير عن قدرة الشركة على إضفاء طابع البساطة على حياة العملاء من خلال منتجاتها وخدماتها، وتم توصيل الفكرة من خلال غلاف أبيض مكتوب عليه بخط بارز غير ملون كلمة "Simple".

٣. التوصيف: إعتمد التصميم على الفراغ الذى يملأ الحيز التصميمى كله والذى يمثل مستطيلاً ذهبى النسبة، بينما تمثل كلمة "Simple"- وهى العنصر الجرافيكى الوحيد المستخدم فى التصميم- مستطيلاً آخر يتعامد مع المستطيل المحدد للتصميم ويقع فى المركز الهندسى له.

٤. <u>التقييم:</u> بعرض التصميم على جدول الخصائص الإبداعية جاءت النتيجة كالتالى:

عوامل الإبداع	التقييم
التفرد	إعتمد التصميم على اللا- شكل هنا وليس اللا- تصميم مقدماً للمتلقى متعة بصرية لم يعتد عليها، وتعتبر طرافة المعالجة هنا بالإضافة إلى بساطتها السبب الرئيسى وراء نجاح فكرة التصميم.
الأصالة	إستوحى المصمم فكرته من خلال موضوعه ولم يعتمد على أفكار أستخدمت من قبل، وعلى الرغم من أن الأشكال البارزة فى التصميم تعتبر تقنية شائعة إلا أن أصالة التصميم هنا تنبع من غرابة إستخدام الشكل الأبيض على الخلفية البيضاء.
القيم الشكلية والجمالية	إعتمد التصميم على الإتزان المتعامد، وأضفى التعامد بين المحاور فى التصميم نوعاً من قوة البناء والتركيب، بالإضافة إلى الإيحاء بالإستقرار الذى ينشأ عن التعامد، ولا يحمل التصميم أكثر من الكتابة والخلفية وقد حقق المصمم خاصية الوحدة فى التصميم من خلال اللون الأبيض القاسم المشترك بين الكتابة والخلفية بالإضافة أيضاً إلى الشكل المستطيل.
الصلة بالموضوع	تقوم فكرة التصميم أساساً على عامل الصلة بالموضوع، ولو كان موضوع المشكلة التصميمية مختلفاً لما وفقت الفكرة بهذا الشكل، بينما جاءت البساطة الشديدة فى التصميم متفقة مع مضمون الموضوع والذى يتعلق بالتأكيد على دور الشركة فى إضفاء طابع البساطة على حياة الأفراد.
تحويل المحلى إلى عالمى	لا يحتوى هذا التصميم على قيمة محلية ويعتبر فى حد ذاته عملاً عالمى الطابع.
طراز المصمم	لايرتبط التصميم بطراز معين، بينما يمكن أن توحى الطريقة التى تناول بها المصمم موضوع التصميم بالطراز التصميمى الذى تعامل من خلاله المصمم مع المشكلة، من خلال المبالغة فى التجريد وإستبعاد التفاصيل الغير ضرورية للوصول بالتصميم إلى أقصى درجات الإختصار، بالإضافة إلى البحث عن حل

	المشكلة داخل المشكلة نفسها.
المعـــــــــانى والدلالات	المعانى الدائمة التى يقدمها هذا التصميم تتمثل فى معنى البساطة وهو المعنى المراد توصيله هنا، كذلك الخاصة الملمسية التى أضفتها الكتابة البارزة على التصميم أعطته قدراً من الحميمية فى العلاقة مع الجمهور وهو ما أرادت الشركة التعبير عنه، كما كان لإستخدام اللون الأبيض أيضاً دلالة رمزية للتعبير عن الصفاء والهدوء النفسى.

- **من خلال نموذج (٥) ونموذج(٦) يمكن تبين ما يلى:**

إعتمد كل من المصممين على عامل البساطة الهندسية فى التصميم، وإعتمد كلٍ منهما على الكتابات فقط دون اللجوء إلى إستخدام صور فوتوغرافية أو رسوم أو ألوان فى التصميم، وبينما جاء التصميم فى النموذج (٥) شديد البساطة إلى درجة لا تتناسب مع طبيعة موضوع التصميم، جاء التصميم فى النموذج (٦) أكثر بساطة إلا أنه مناسباً جداً للموضوع الذى يعبر عن "البساطة".

و على هذا فترى الباحثة أن المصمم يمكنه أثناء عملية التصميم أن يتخلى عن الصور الفوتوغرافية والرسوم والألوان ...، ويمكنه أن يستعيض عن هذا بالبساطة الشديدة والنظام الهندسى والتوزيع المتماثل حول محور التصميم، وعلى الرغم من أنه يكون فى هذه الحالة قد تخلى عن أهم عناصر جذب النظر والتأثير فى التصميم فإن هذا التخلى إذا جاء نابعاً من فكرة معينة، ومناسباً لموضوع التصميم والهدف منه فإنه فى هذه الحالة يكون أهم أدوات المصمم فى جذب الإنتباه والتأثير على المتلقى، كما أن البساطة والنظام الهندسى أيضاً يتمتعان بقيم جمالية، والبساطة يمكنها أن تحمل معانى ودلالات لا تقل فى أهميتها عن المعانى والدلالات التى تقدمها الألوان والصور والرسوم ...

ثانياً: تجربة الباحثة:

Experiment of the Researcher:

من منطلق أن التصميم هو (عملية تمر بعدد من المراحل) إتجهت الباحثة إلى عرض تجربتها على هيئة متسلسلة من الخطوات التى مرت بها أثناء قيامها بتصميم مجموعة من النماذج، وكانت العملية التى مرت بها الباحثة كما يلى:

- **تحديد المشكلة:**
- **Defining Problem:**

حددت الباحثة المشكلة التصميمية فى إقتراح تصميم جديد للنموذج الخامس من النماذج التحليلية، وهو غلاف كتيب "مهرجان فن الحلى" الذى تقيمه دار الأوبرا، وذلك فى محاولة لتجنب مواطن الضعف فى التصميم الأصلى.والتى أشارت إليها الباحثة عند عرض التصميم على جدول تحليل الخصائص الإبداعية.

- **الإعداد والتحضير:**
- **Preparation:**

فى هذه المرحلة سعت الباحثة للحصول على "التأثير البصرى" "Visual Influence" المناسب لحدوث الإلهام عن طريق الإطلاع على مجموعة من الصور لقطع من الحلى مختلفة الأشكال والأذواق، إلى جانب إطلاعات متنوعة على مجموعة غير متجانسة من الأعمال الفنية، والإعلانات، والصور الفوتوغرافية، وغيرها من مصادر التأثير البصرى.

- **الإحتضان:**
- **Incubation:**

فى هذه المرحلة كانت الباحثة قد إستوعبت- إلى حد ما- طبيعة المشكلة التصميمية، وحددت الرسالة الإعلانية المراد توصيلها، إلا أن الأفكار لم تكن لتأتى بسهولة أو تتدافع بشكل منتظم، فإستمرت الباحثة فى حالة توقف عن العمل إلى أن بزغت مجموعة من الحلول فى وقت واحد متدافعة وبدون إنتظام ودون أن تتمكن الباحثة من إلتقاطها، وبعدها حدثت فترة أخرى من التوقف نتيجة لنضوب الأفكار بشكل مفاجئ، وصاحب ذلك حالة من التوتر والقلق تجاه كيفية الوصول إلى حلول تصميمية أصيلة، وسجلت الباحثة كل هذه الأفكار على هيئة إسكتشات

متجاورة صغيرة الحجم على ورق "الكلك"، ولم تشعر الباحثة فى هذه المرحلة بجدوى الرسوم أو إمكانية إستغلالها فى تصميم إعلانى.

- مرحلة الإستبصار:
- **Insight:**

فى هذه المرحلة أدركت الباحثة فجأة كيفية توظيف مجموعة من الرسوم للحصول على الحل التصميمى، وحددت أربع منها ليتم إستغلالها فى التوصل إلى التصميم الجديد، كان الرسم الأول لوجه لفتاة تمد شفتيها وكأنها تقبل شيئاً ما، والثانى لشكل يد تحمل فنجالاً إستلهمته الباحثة من لوحة فنية لفتاة عربية الزى تمسك بيدها فنجالاً، وقامت الباحثة بمزج هاتين الرسمتين معاً لتحصل على شكل جديد تبدو فيه الفتاة وكأنها تمسك بيدها شيئاً لتقبله، ومن خلال الشكل الجديد الناتج إستلهمت الباحثة فكرة التصميم الأول، كما إستلهت التصميم الثانى من رسم رسمته لوجه فتاة تضع على وجهها برقع شفاف، وعلى جبهتها ثلاث دوائر ترمز لثلاث قطع من الحلى تمر بين عينيها، بينما إستلهمت الباحثة التصميم الثالث من رسم رسمته ليد فتاة تمتد من أسفل التصميم، وتخيلت أن هذه اليد تريد أن تمتد لتطال قطعة من الحلى كرمز للمهرجان، وفى هذه المرحلة على الرغم من إتضاح الأفكار بصورة كبيرة إلا أن العلاقات التصميمية لم تكن قد أحكمت بعد، ولم تتوصل الباحثة إلى حلول واضحة للعلاقات بين الأشكال التى يشتمل عليها التصميم.

- التحقق:
- **Verification:**

فى هذه المرحلة كان على الباحثة تحديد كل التفاصيل الخاصة بحل المشكلة التصميمية، والإستقرار على الشكل النهائى لكل حل من الحلول الثلاث، وأضافت الباحثة إلى الرسوم عناصر فوتوغرافية لأشكال من الحلي وظفتها في التصميمات الثلاث بحيث تتكامل مع الرسوم لتحملان معاً الرسالة المراد توصيلها، كما قامت الباحثة بإحكام العلاقات التصميمية من خلال "شبكة" لضبط العلاقات الهندسية بين عناصر التصميم المختلفة، بالإضافة إلى الإستقرار على نوع الخط المستخدم فى الكتابة وتوزيع الكتابات، وقدمت الباحثة ثلاث تجارب لونية لكل حل من الحلول التصميمية تقدم كل منها معالجة مختلفة للتصميم.

- النموذج رقم (١):

- **Model No. (1):**

مرت الباحثة أثناء عملية تصميمها لهذا النموذج بمجموعة من المراحل التى تشتمل كل منها على قرار تصميمي يتعلق بـ:

١. الرسالة الإعلانية: والرسالة المراد توصيلها فى هذا التصميم هى أن الحلى الموجودة فى المهرجان تعتبر فى حد ذاتها تحفاً عالية القيمة ترهف لها القلوب ويعتبر لمسها فى حد ذاته متعة، وحاولت الباحثة توصيل هذه الرسالة من خلال الشكل وقصرت دور الكتابة على التعريف باسم المهرجان والتفاصيل التى تتعلق بمكانه وموعده.

٢. الفكرة: جاءت فكرة التصميم من خلال مزج الرسم بالفوتوغرافيا، أو الفانتازيا بالحقيقة، فوجه الفتاة المرسوم بشكل فانتازى يمكن من خلال ربطه بصورة فوتوغرافية لقطعة ذهبية من الحلى أن يكون تصميماً جديداً له دلالات متعددة، وقد إختارت الباحثة شكل قطعة الحى على هيئة "نجمة" وضعتها بحيث تتدلى من أعلى مع وضع خط متقطع أعلاها ليوحى بشكل سلسلة ويؤكد الفكرة، وجاء وضع الفتاة بحيث تبدو وكأنها تمد يديها لتلقط النجمة وتستعد لتقبيلها أيضاً كنوع من التأكيد للفكرة.

٣. الرموز: قامت الباحثة بالإستعانة بمجموعة من الرموز فى التصميم أهمها الشكل النجمى لقطعة الحلى الذى يعطى دلالات بالسمو والجمال، كما أن إستخدام الرسم لمعالجة شكل الفتاة هو فى حد ذاته رمزاً يحمل دلالات تتعلق بطبيعة المهرجان كمهرجان فنى، وترمز الفتاة فى التصميم للذوق السليم وتقدير الجمال، هذا بالإضافة إلى الرموز التى تتعلق بالكتابة وعلامات المهرجان ومركز الجزيرة وقطاع الفنون التشكيلية.

٤. الطراز: لا يعتبر الإلتزام بطراز معين ضرورة بالنسبة للتصميم إلا فى الحالات التى يكون للطراز فيها دوراً يتعلق بالجانب التاريخى أو التراثى لمجال معين، والمشكلة موضوع التصميم لم تقترح على الباحثة طرازاً معيناً للإلتزام به، بينما تمثل طراز الباحثة فى الإعتماد على الرسوم الخطية التى لا تخلو من قدر من المبالغة، وحاولت توظيفها فى التصميم عن طريق ربطها بصور حقيقية لقطع من الحلى.

٥. الرسوم: تمثل الرسوم أهمية كبيرة بالنسبة للتصميم كما تحتل المساحة الأكبر فيه، وجاءت على هيئة رسوم خطية مسطحة تحررت الباحثة فيها من قيود الشكل الطبيعى لتقدم رسماً أرادت منه أن يحقق قيمة جمالية بالإضافة إلى توصيل المعنى المطلوب والتأكيد عليه من خلال المبالغة فى حركة شفاة الفتاة والطريقة التى تمسك بها بالحلية، بينما جاء الخط

المتقطع الذى يقطع التصميم أفقياً من أعلى وتتعلق بـه الحلية كمعالجة شديدة البساطة لشكل سلسلة ذهبية وذلك لإفساح المجال للفكرة الأصلية فى التصميم والتى تتعلق بنظرة الفتاة لقطعة الحلى النجمية.

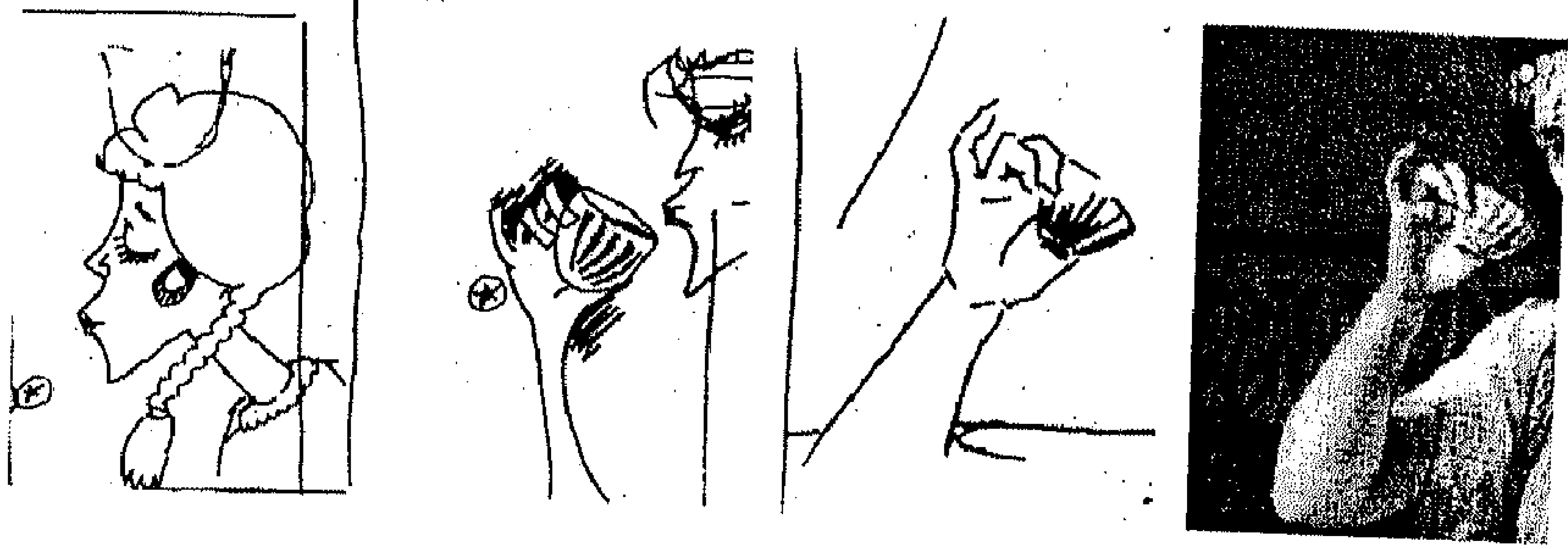
٦. الفوتوغرافيا: جاءت الفوتوغرافيا فى التصميم على شكل نجمة ذهبية تحتل مكاناً بارزاً فى التصميم حاولت الباحثة تأكيده من خلال الظل وتوزيع الكتابات.

٧. الكتابات: لخصت الباحثة دور الكتابات فى التصميم فى التعريف باسم المهرجان ورقمه وموعده ومكانه ...، هذا إلى جانب الدور التشكيلى فى التصميم لتقدم الكتابات نوعاً من الحركة يأتى من إختلاف زوايا الميل للمساحات التى تحتلها كل منها، وإختلاف الكتل بإختلاف أحجامها.

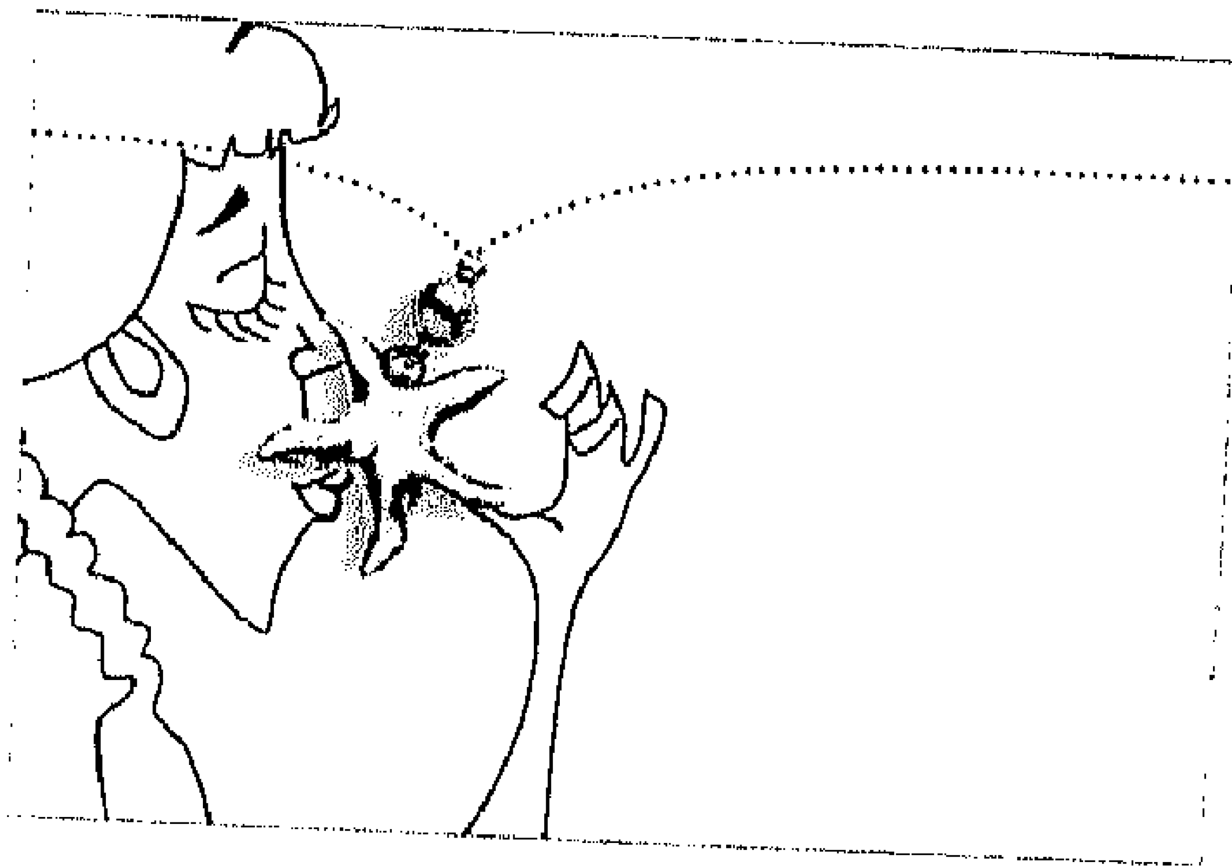
٨. الشبكة: بعد إستقرار الباحثة على الشكل النهائى للتصميم إستخدمت شبكة تصميمية قامت من خلالها بإعادة تنسيق العناصر فى التصميم لتحقق علاقات هندسية منتظمة سعت الباحثة من خلالها لتحقيق نوعاً من الجمال الناشئ عن النظام الهندسى.

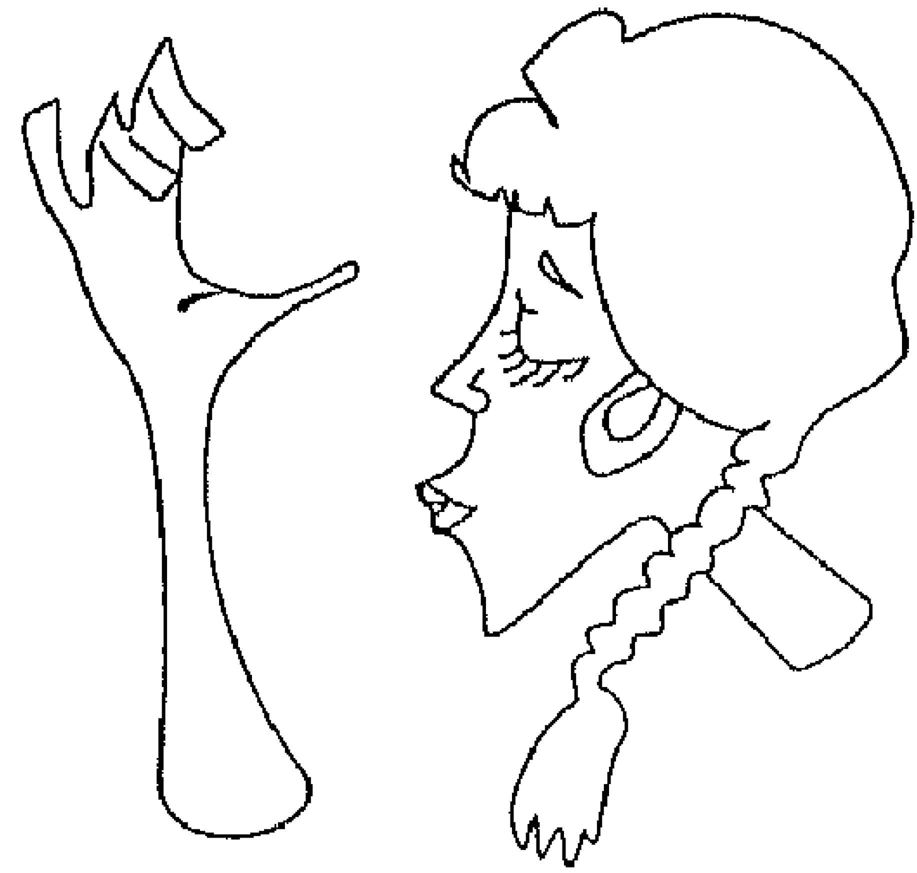
٩. اللون: قامت الباحثة بتقديم ثلاث معالجات لونية مختلفة للتصميم، جاءت الأولى منها خطية تعتمد على الأسود، مع إضافة الماجنتا Magenta لكتابة اسم المهرجان والتأكيد على شكل ثغر الفتاة وهى تقبل الحلية، أما المعالجة الثانية فقد إستخدمت فيها الباحثة درجتين فاتحتين من البرتقالى والأصفر، فقامت بتلوين الخلفية باللون البرتقالى الذى تقطعه خطوط بيضاء لرسم شكل الفتاة واسم المهرجان، وجاء اللون الأصفر ليحقق نصوعاً أقل فى الكتابات الأقل أهمية لمكان المهرجان وتاريخه ورقمه، بالإضافة إلى الخط المتقطع وذلك للدلالة على شكل ولون السلسلة الذهبية، أما المعالجة الثالثة فقد سعت الباحثة فيها إلى التعامل مع التصميم بطريقة مختلفة من خلال تلوين مساحة الرسم كله باللون الأخضر الفاتح، فيما عدا شكل ثغر الفتاة الذى جاء بلون الأرضية الأبيض وذلك لتأكيده لما له من دور فى حمل المعنى وتوصيل الرسالة، بينما جاء اسم المهرجان باللون الأسود ليحقق تضاداً مع الخلفية البيضاء وذلك لتعويض التأثير الناتج عن تلوين مساحة كبيرة من التصميم، أما الكتابات التى تتعلق بتاريخ المهرجان ومكانه ورقمه فقد جاءت باللون الأخضر الفاقع لتحقق إنسجاماً مع بقية عناصر التصميم.

و يمكن التعرف على مراحل عملية تصميم النموذج من خلال مجموعة الصور التالية:

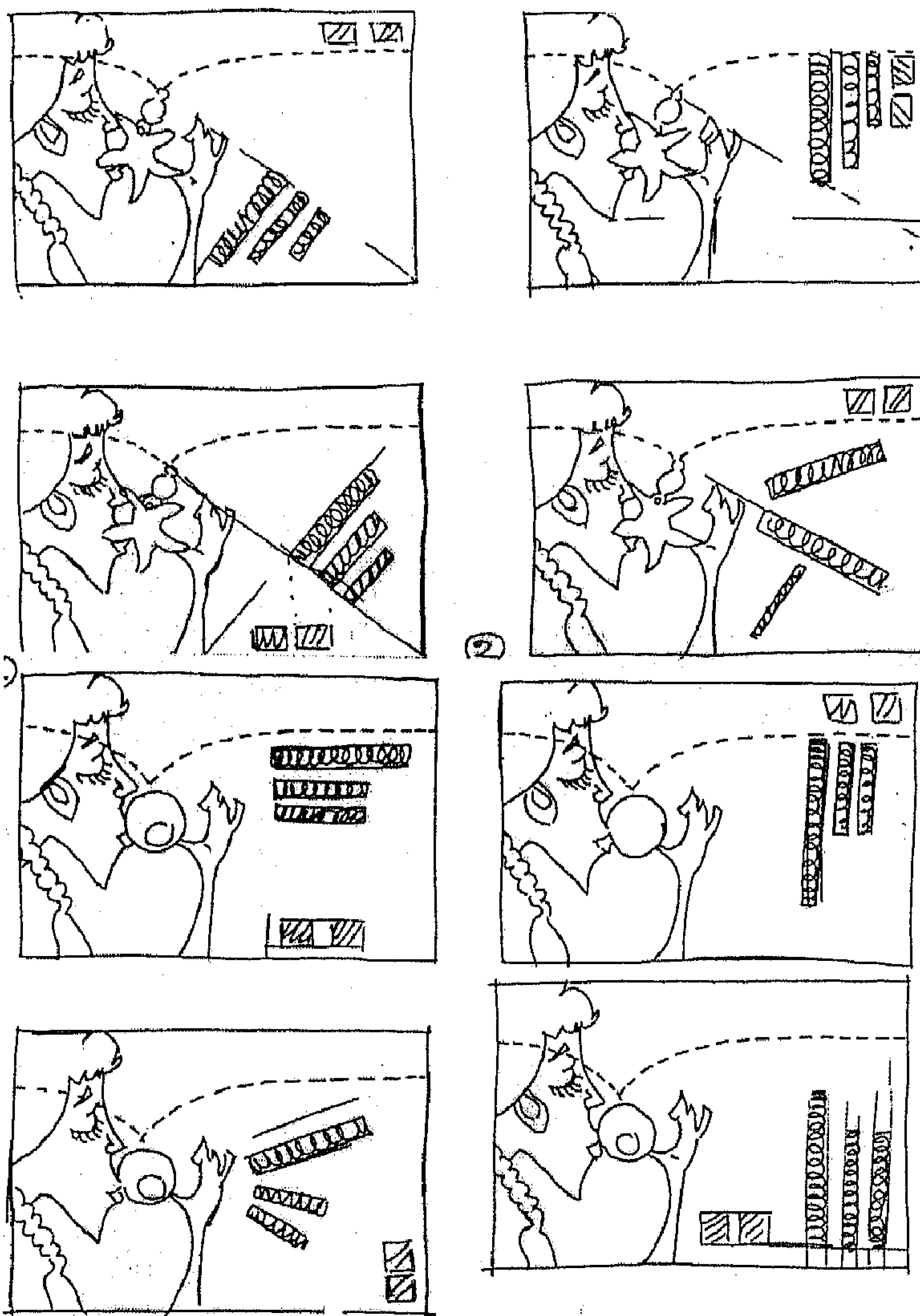








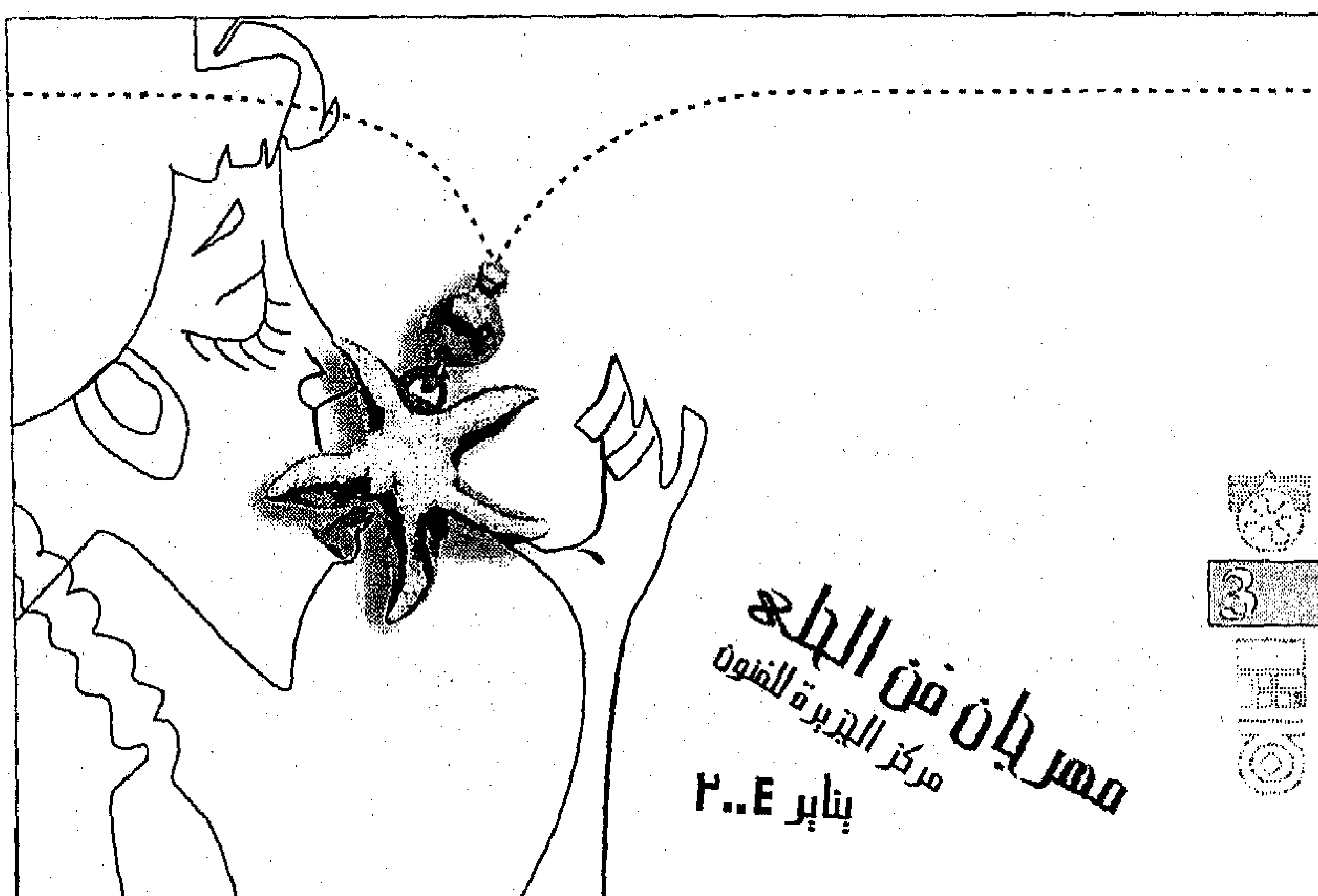
مراحل الفكرة الأولية للنموذج التجريبى رقم (١)



أفكار توزيع الكتابات للنموذج التجريبى رقم (١)



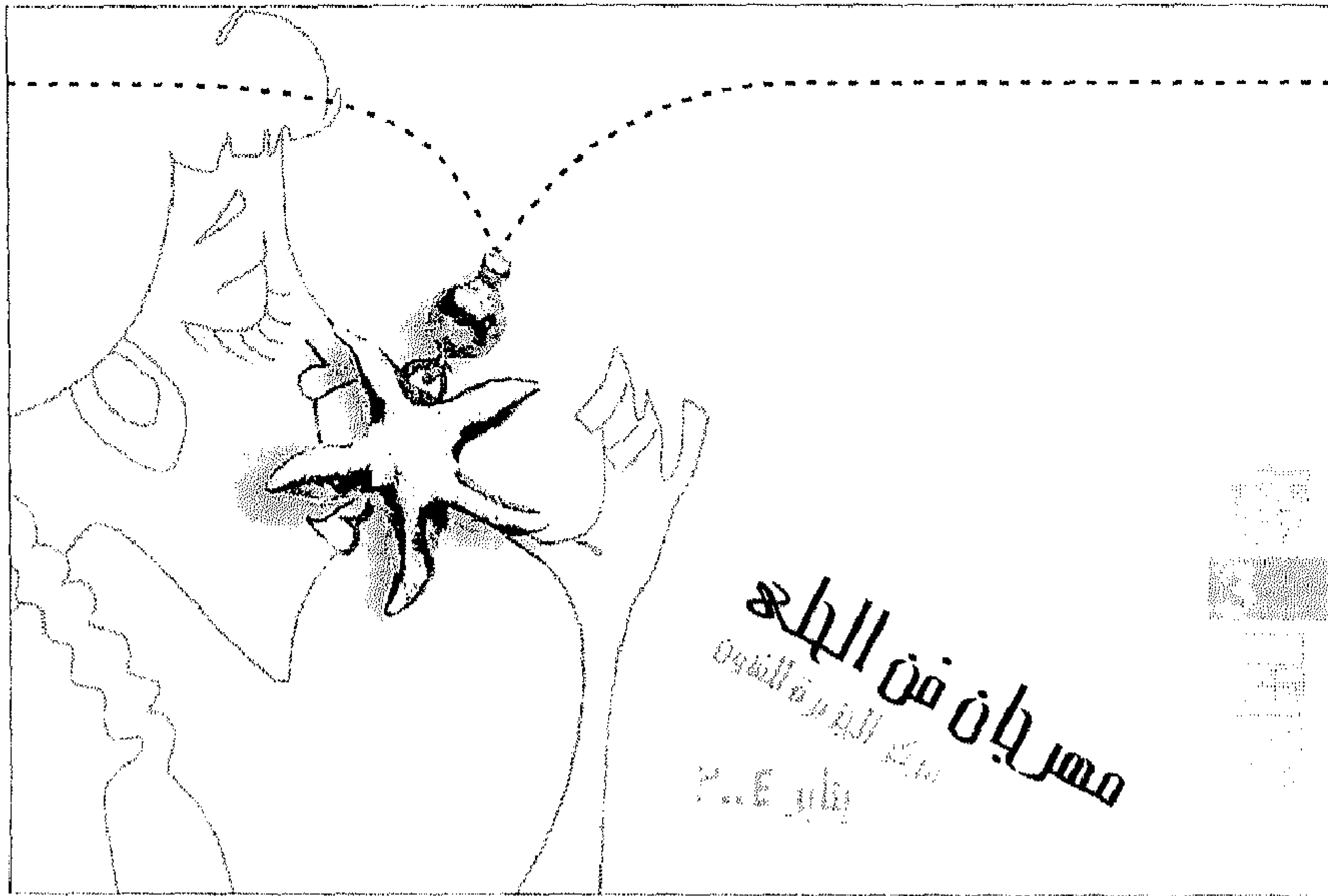
تصميم النموذج التجريبى رقم (١) أبيض وأسود



التجربة اللونية الأولى للنموذج التجريبى رقم (١)



التجربة اللونية الثانية للنموذج التجريبى رقم (١)



التجربة اللونية الثالثة للنموذج التجريبى رقم (١)

- النموذج رقم (٢):

- **Model No. (2):**

مرت الباحثة أثناء عملية تصميمها لهذا النموذج بمجموعة من المراحل التى تشتمل كل منها على قرار تصميمى يتعلق بـ:

١. الرسالة الإعلانية: والرسالة المراد أن يوصلها التصميم هى التأكيد على القيمة الجمالية للمعروضات فى المهرجان بالإضافة إلى التأكيد على الهوية المصرية له، سعت الباحثة لتوصيل هذه الرسالة من خلال الأشكال فقط وحصرت دور الكتابات فى التعريف باسم المهرجان ومكانه وتاريخه ورقمه.

٢. الفكرة: أقامت الباحثة تصميمها من خلال الإستعانة بوجه مرسوم لفتاة واسعة العينين ترتدى البرقع المصرى بشكله المميز، وتبدو على ملامح الفتاة الدهشة وكأنها فى حالة إنبهار بما تراه، بينما حاولت الباحثة ربط الرسم بموضوع التصميم بشكل أكبر من خلال قرط ذهبى يتدلى من أذن الفتاة يحتل مساحة كبيرة من التصميم، وجاء شكله الذى يعتمد على تماس ثلاث دوائر ليردد شكل الحلية المرسومة والتى تربط البرقع بغطاء رأس الفتاة.

٣. الرموز: يشتمل التصميم على رسم لفتاة رمزت بها الباحثة للجمال والذوق السليم، وجاءت الفتاة بملامح شرقية كرمز لمصر، أما إرتدائها للذهب فقد رمزت به الباحثة للمهرجان.

٤. الطراز: جاء الطراز الغالب على التصميم طرازاً شعبياً يرتبط بأعمال "نجيب محفوظ" وبملامح وطبيعة مصر القديمة.

٥. الرسوم: وهى العنصر الأساسى فى التصميم، وجاءت من خلال معالجة خطية لشكل فتاة شعبية الملامح ترتدى البرقع وتنظر وكأنها فى حالة من الإنبهار بما تراه.

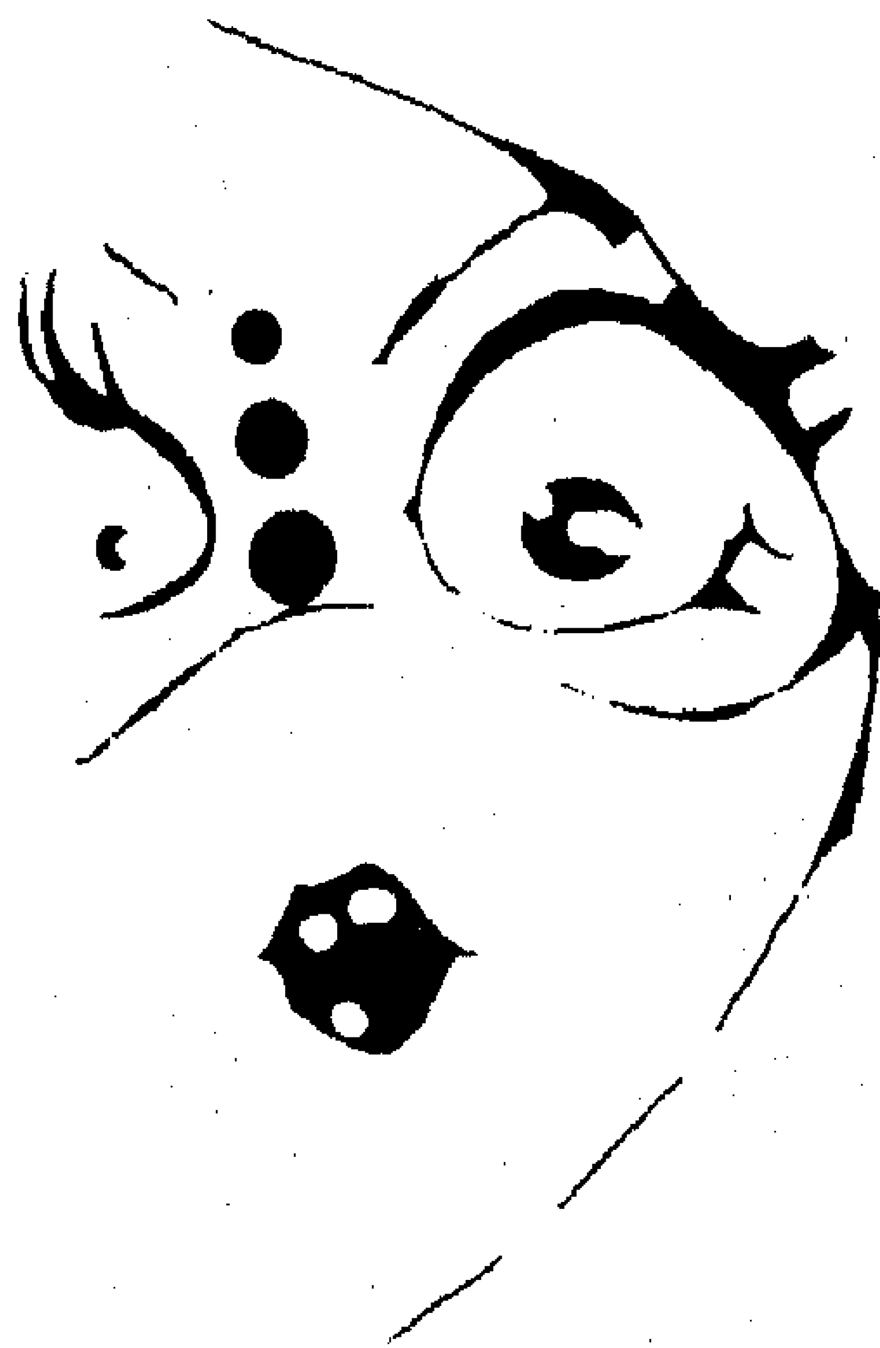
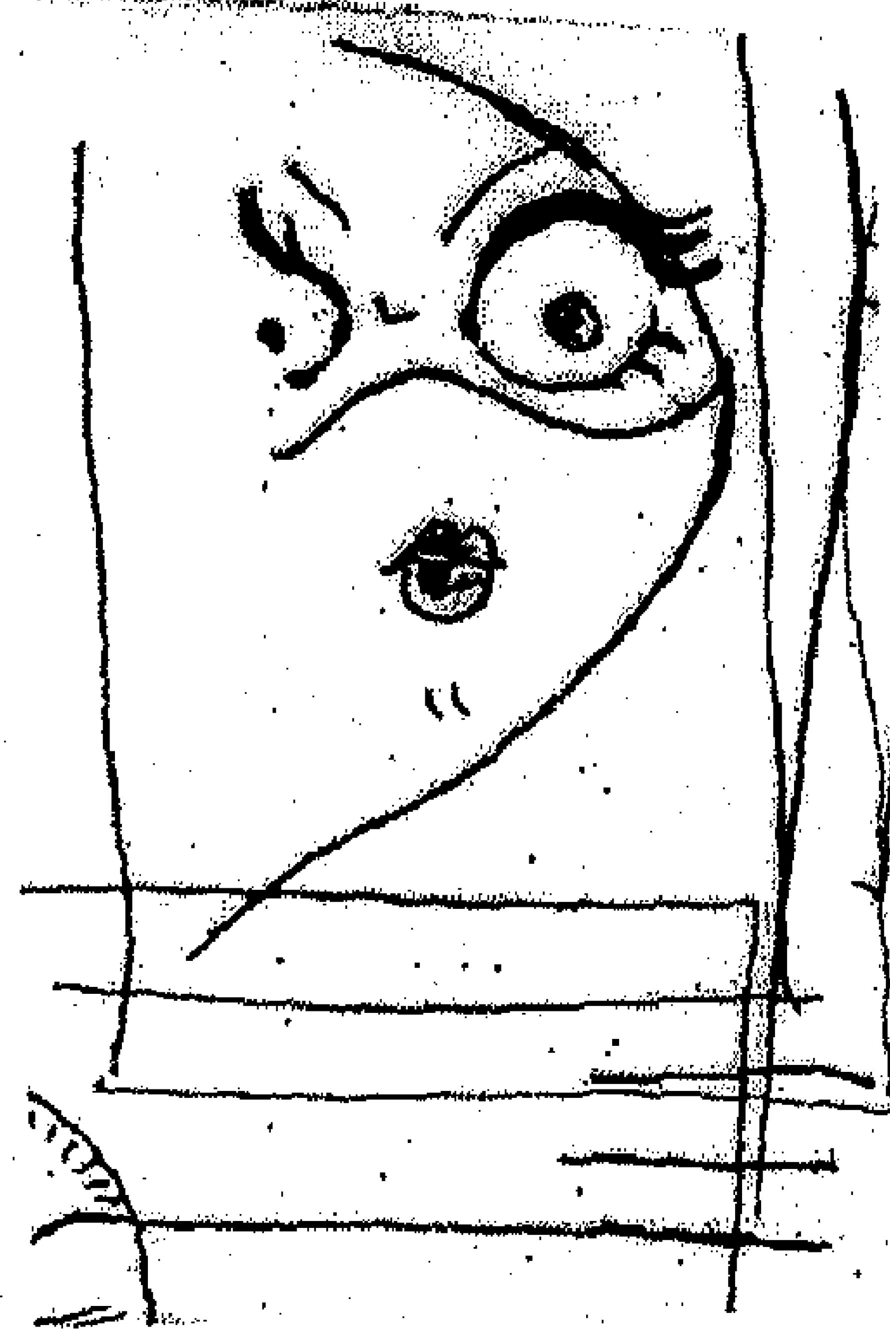
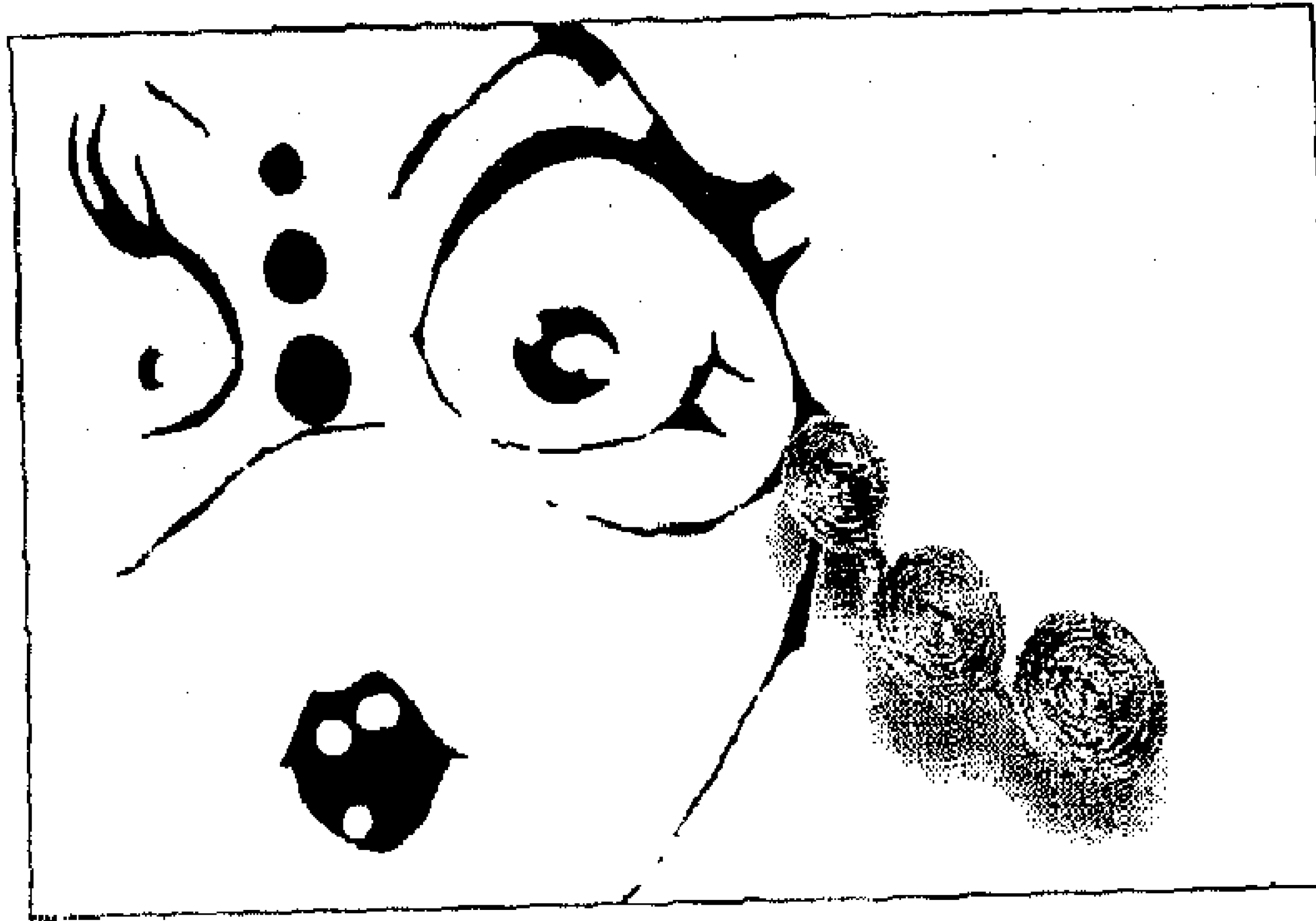
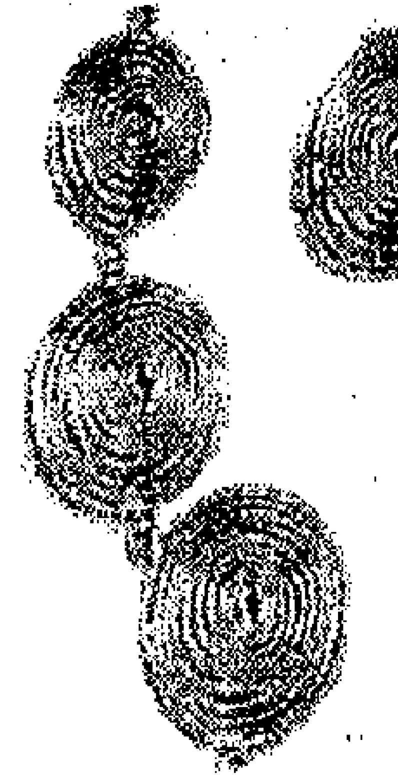
٦. الفوتوغرافيا: جاءت الفوتوغرافيا فى التصميم على شكل نجمة ذهبية تحتل مكاناً بارزاً فى التصميم، حاولت الباحثة تأكيده من خلال الظل وتوزيع الكتابات فى التصميم.

٧. الكتابات: حددت الباحثة دور الكتابات فى التصميم فى التعريف باسم المهرجان ورقمه وموعده ومكانه فى مركز الجزيرة للفنون، وإستخدمتها تشكيلياً لتعارض الطارز الشعبى لشكل الفتاة، ومن خلالهما حاولت الباحثة تحقيق التضاد فى التصميم.

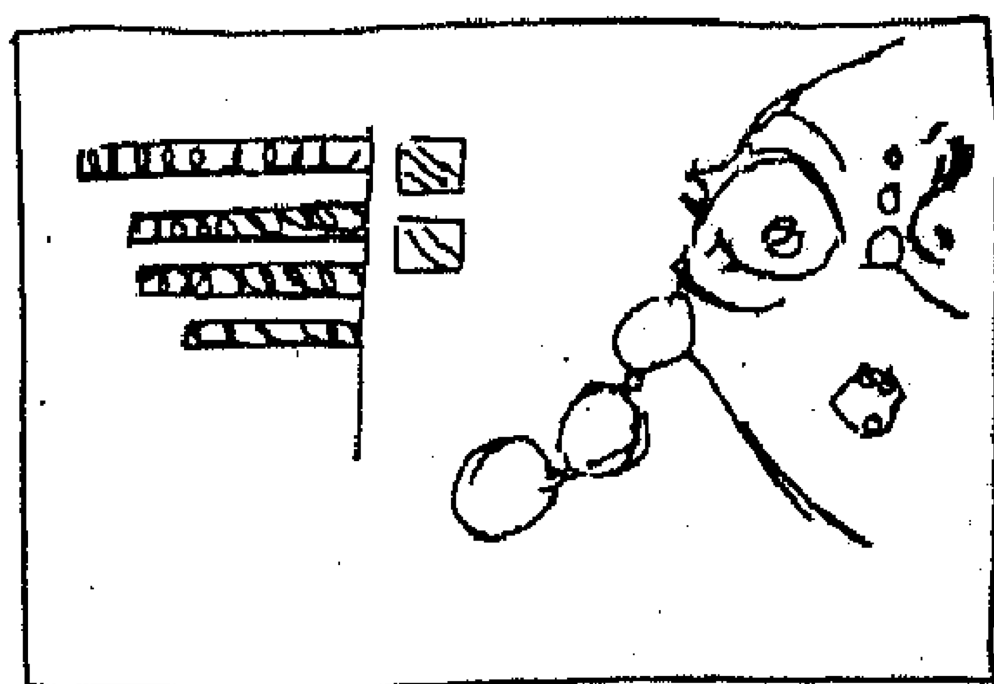
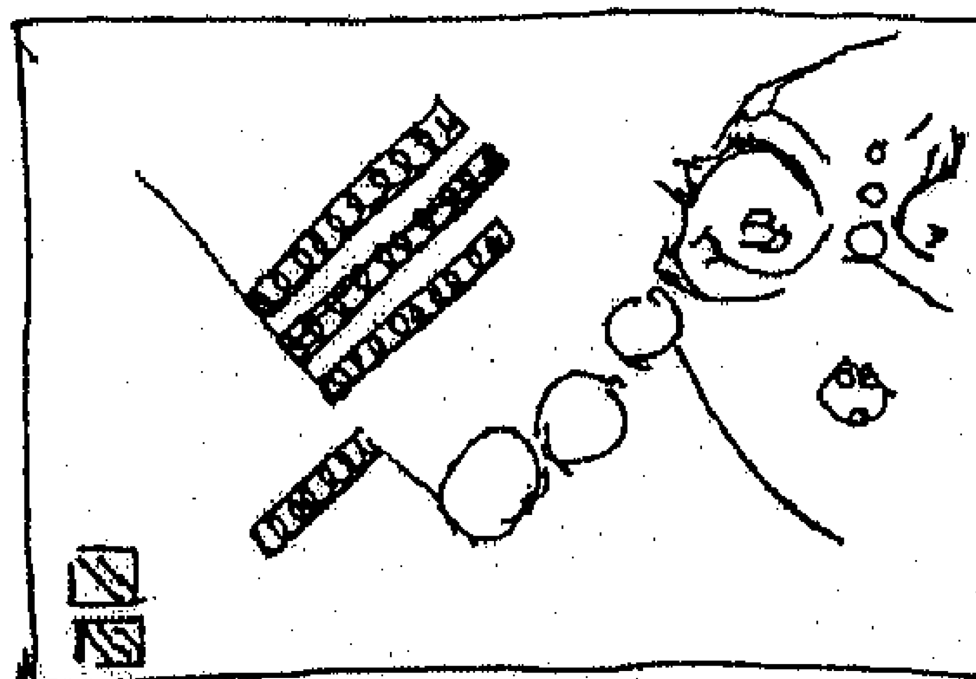
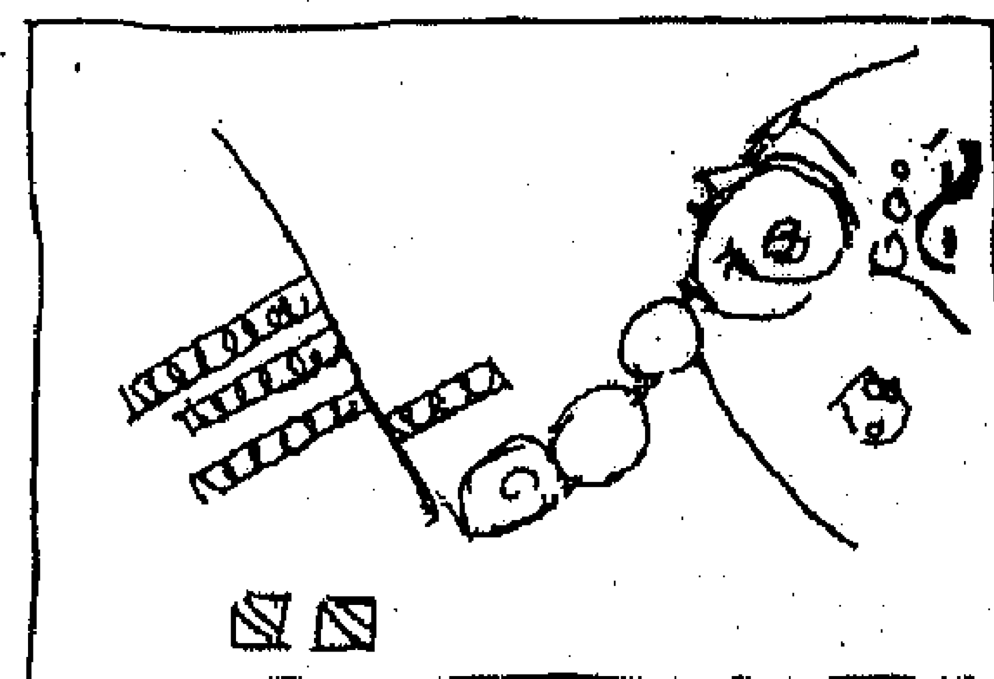
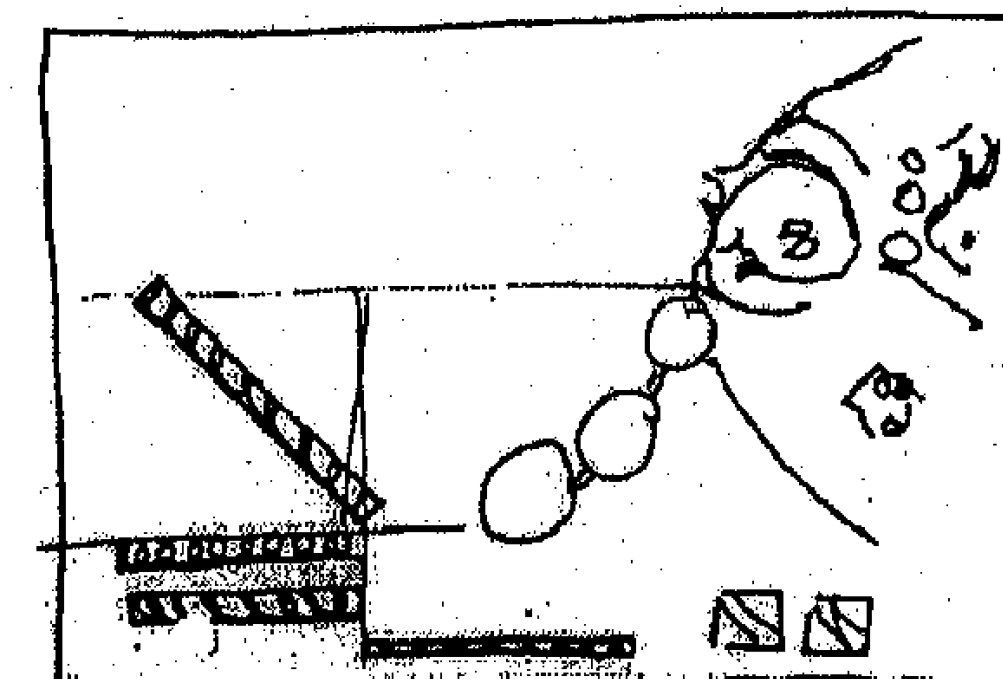
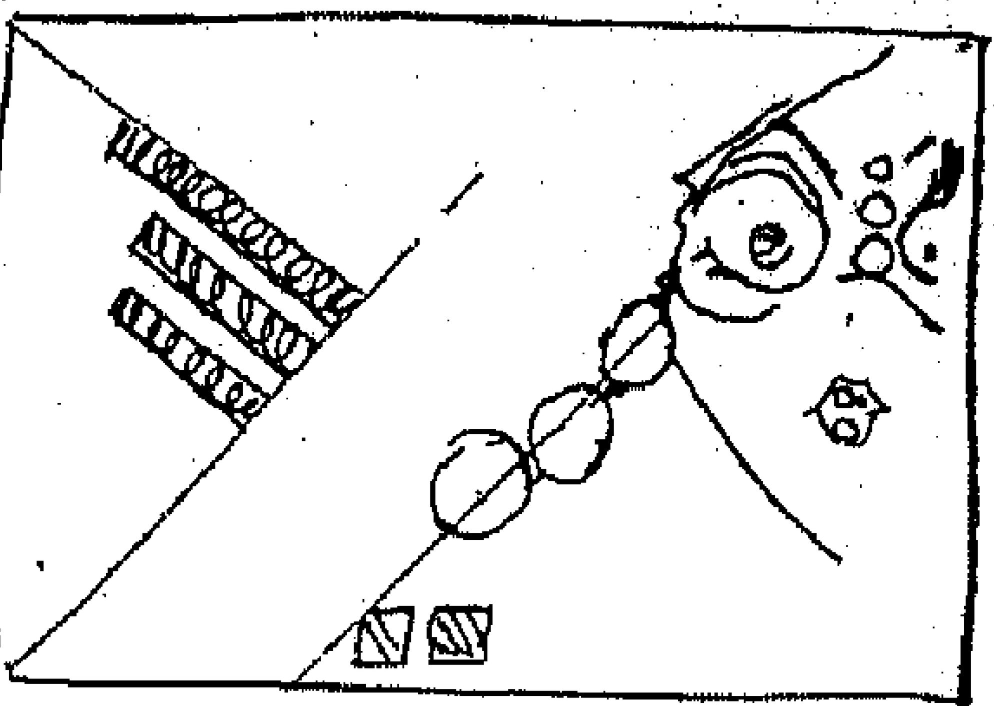
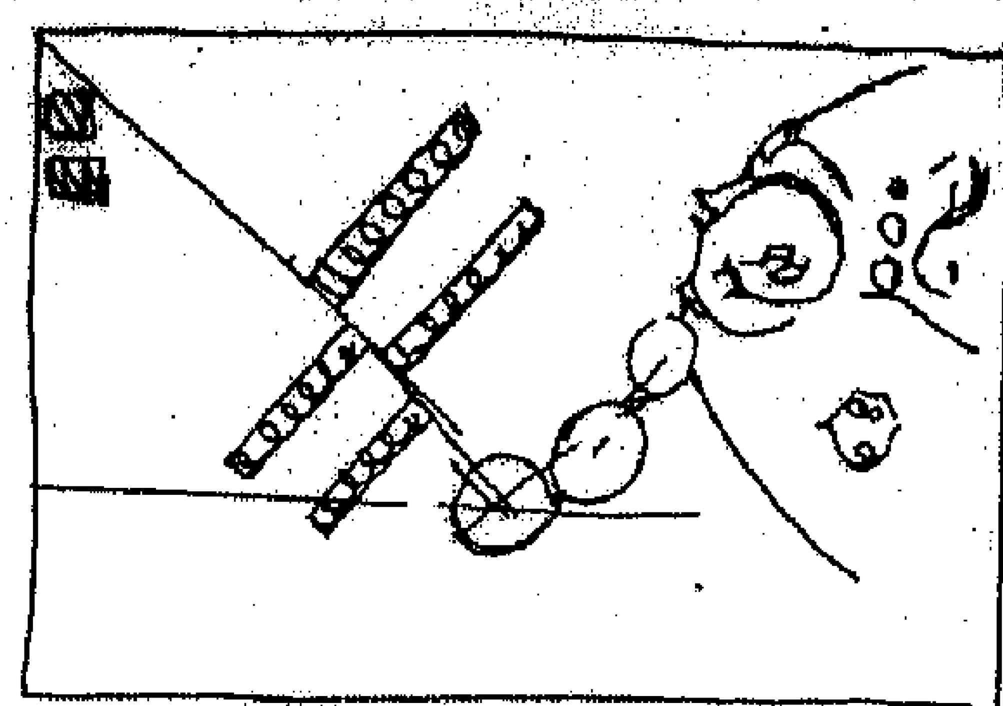
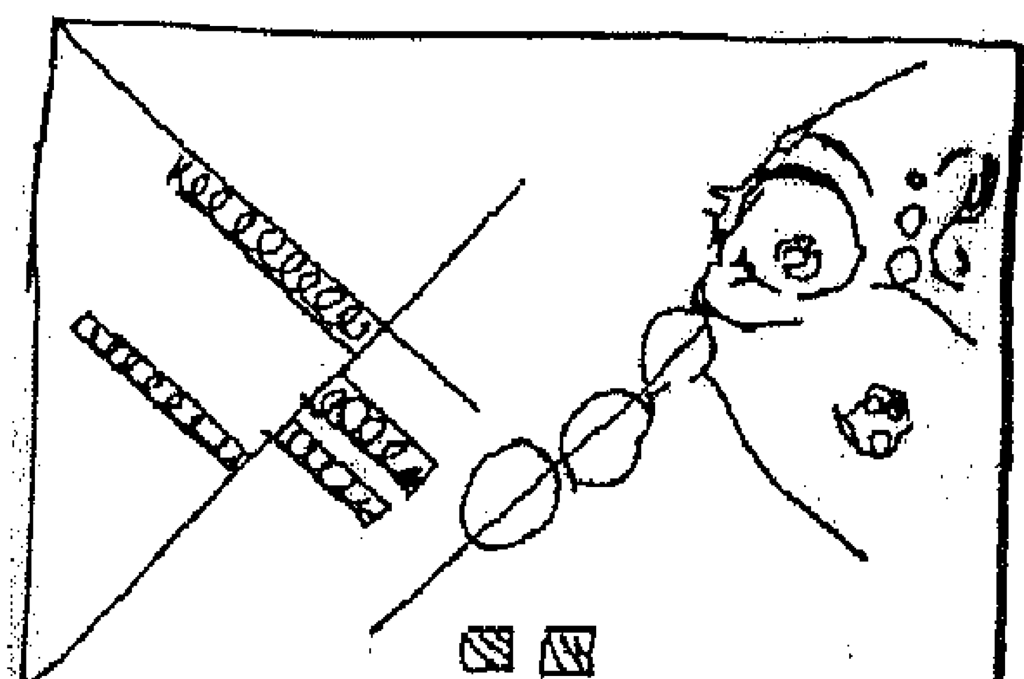
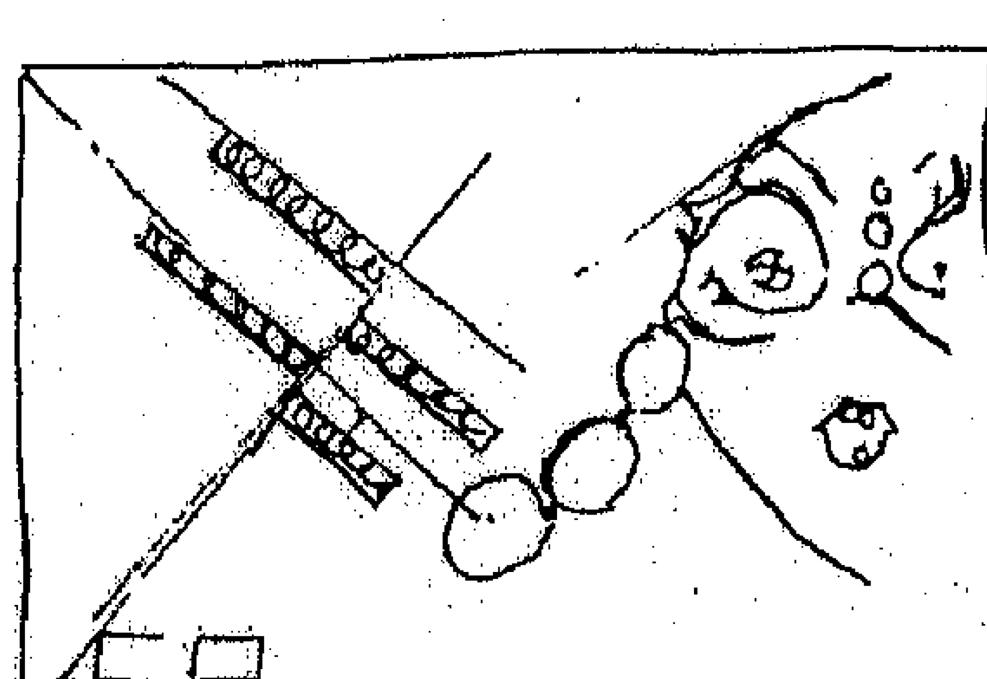
٨. الشبكة: من خلال عرض التصميم على شبكة هندسية بسيطة قامت الباحثة بإخضاع العلاقات بين عناصر التصميم لتتوافق مع شكل الشبكة، وذلك للحصول على تصميم يشتمل على نظام هندسى.

٩. اللون: قامت الباحثة بتقديم ثلاث معالجات لونية مختلفة للتصميم، جاءت الأولى منها خطية تعتمد على لونى الأصفر الغامق والماجنتا، وقامت الباحثة بتغيير وضع رقم المهرجان لترديد اللون الماجنتا لاسم المهرجان، بينما لونت الرسم الخطى للفتاة بالأصفر ورددته فى التصميم من خلال علامات المهرجان ومركز الجزيرة وقطاع الفنون التشكيلية، والمعالجة الثانية جاءت من خلال شكل "سلبى" "Negative" للتصميم، وظهرت فيه الخلفية سوداء يقطعها باللون الأبيض اسم المهرجان والعلامات، بينما إستخدمت الباحثة لون الماجنتا لتلوين خطوط وجه الفتاة والتاريخ ومكان المهرجان، ورددته الباحثة من خلال المستطيل الذى يحمل رقم المهرجان فى أعلى يسار التصميم، أما المعالجة الثالثة فقد حاولت فيها الباحثة أن تقدم تصوراً جديداً للتصميم يختلف عن المعالجتين السابقتين فتعاملت مع التصميم على أنه أبيض وأسود ثم أضافت الماجنتا فى اسم المهرجان ورددته من خلال ثلاث دوائر أضافتهم إلى التصميم فوق الدوائر السوداء بين عينى الفتاة.

و يمكن التعرف على مراحل عملية تصميم النموذج من خلال مجموعة الصور التالية:

مراحل الفكرة الأولية للنموذج التجريبى رقم (٢)

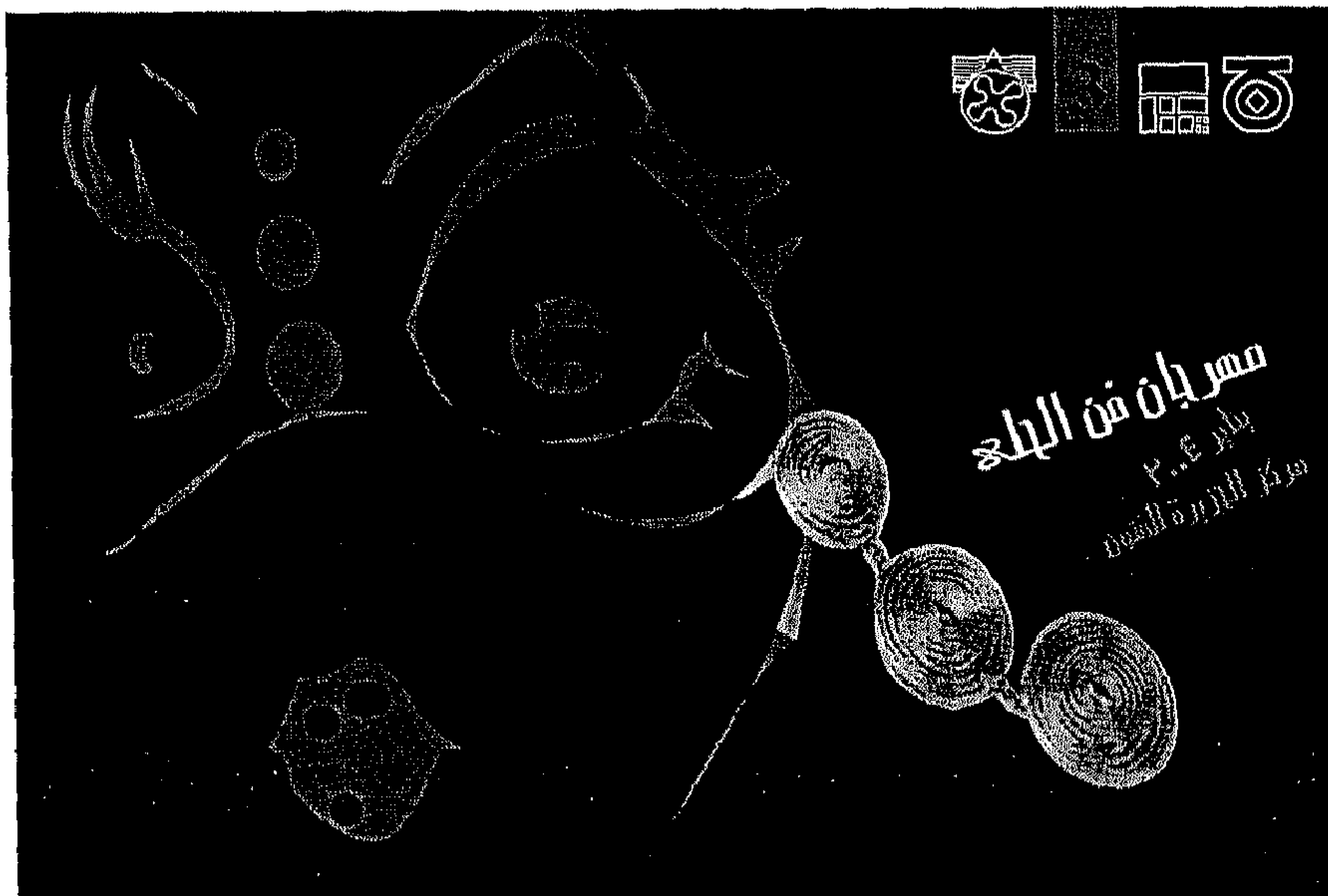
أفكار توزيع الكتابات للنموذج التجريبى رقم (٢)



تصميم النموذج التجريبى رقم (٢) أبيض وأسود



التجربة اللونية الأولى للنموذج التجريبى رقم (٢)



التجربة اللونية الثانية للنموذج التجريبى رقم (٢)



التجربة اللونية الثالثة للنموذج التجريبى رقم (٢)

- النموذج رقم (٣):

- **Model No. (3):**

مرت الباحثة أثناء عملية تصميمها لهذا النموذج بمجموعة من المراحل التى تشتمل كل منها على قرار تصميمى يتعلق بـ:

١. الرسالة الإعلانية: والرسالة المراد أن يوصلها التصميم هى التأكيد على رقى المهرجان وأنه أرقى من أن يتم النظر إليه بشكل تجارى على أنه مكان لشراء الحلى أو بيعها، وحاولت الباحثة أن توصل هذه الرسالة من خلال الأشكال وحددت دور الكتابة فى التعريف باسم المهرجان ومكانه وتاريخه ورقمه.

٢. الفكرة: تقوم الفكرة على أساس الإستعانة برسم يد لفتاة أو سيدة ترتدى خاتماً كبيراً وعدداً من الأساور الذهبية، بينما هى فى نفس الوقت تتطلع للمس أو إلتقاط الحلية الذهبية ذات الشكل النجمى التى ترمز للمهرجان، وحيث أن الفكرة ليست مباشرة إلى حد كبير لذا فقد سعت الباحثة لتأكيدها عن طريق ترك أكبر مساحة ممكنة من الفراغ فى التصميم.

٣. الرموز: كل الأشكال التى أستخدمت فى التصميم هى بالنسبة للباحثة رموز تحمل معانى تتعلق بالفكرة، فاليد جاءت إنسيابية الشكل وطويلة الأصابع لترمز للرقى والذوق، كما أن الحلى التى ترتديها والتى لا تحمل شكلاً جمالياً مميزاً هى رمز للحلى التجارية المعتاد رؤيتها، أما الحلية على شكل نجمة والتى تظهر هنا فى أعلى يمين التصميم فهى تمثل رمزاً للفن الراقى الذى تتطلع إليه الأعين ولا تكاد تلمسه الأيدى، كما أنها تعتبر أيضاً رمزاً للمهرجان.

٤. الطّراز: فى هذا التصميم إقتربت الباحثة من الطراز الفرعونى فى معالجتها لشكل اليد فى التصميم وذلك لإكساب التصميم صبغة محلية، بالإضافة إلى أن هذا الطراز يمكنه أن يحمل التصميم بدلالات تتعلق بما عهد عن فن الحلى فى العصر الفرعونى من ذوق رفيع وتنوع فى التشكيل، ولم تلجأ الباحثة إلى الإلتزام التام بالطراز الفرعونى حتى لا يتقيد التصميم بأى قيود قد تعوق تحرر الشكل والتعبير عن العصر.

٥. الرسوم: على الرغم من أن التصميم يشتمل على ثلاث صور فوتوغرافية ورسم واحد إلا أن الرسم هنا له أهمية كبرى فى التصميم ولا يمكن الإستغناء عنه، فهو يحمل أكثر من ثلثى الفكرة بالإضافة إلى عدد من الدلالات، وجاء الرسم مسطحاً والخطوط بسيطة مع إغفال عدد كبير من التفاصيل والإستدلال على الكل من الجزء، فأصابع اليد عددها فى الرسم أربع أصابع فقط وذلك لأغراض تتعلق بالشكل الجمالى وأيضاً بالإختصار والتبسيط، كما لم يحتوى الرسم على أى تفاصيل لشكل الأصابع وإكتفت الباحثة بالخط الخارجى المحدد لشكل اليد.

٦. الفوتوغرافيا: تكرر إستخدام الفوتوغرافيا فى التصميم ثلاث مرات، فالمرتين الأولتين هما الخاتم الذهبى والأساور المعدنية، ولم تهدف الباحثة إلى التركيز عليهما لأن صلتهما بموضوع التصميم ليست مباشرة وإنما أتيا كعناصر مكملة للتصميم ولتوضيح الفكرة، فجاءت الأساور الذهبية براقة ولكنها وضعت فى أسفل التصميم بعيداً عن المركزين البصرى والهندسى، أما الخاتم فجاء مكانه فى التصميم قريباً منهما لكنه أقل بريقاً، أما المرة الثالثة وهى الأساسية فى التصميم فهى النجمة الذهبية التى تتدلى من أعلى يمين التصميم وكأنها رأس مثلث تقع قاعدته بين الخاتم والأساور الذهبية، والنجمة الذهبية هى أكبرهم حجماً وأكثرهم بريقاً وتحتل مكان الصدارة فى الرؤية فى التصميم إلى جوار اليد، وذلك للتركيز على أهميتها بالنسبة للتصميم وصلتها المباشرة بموضوعه.

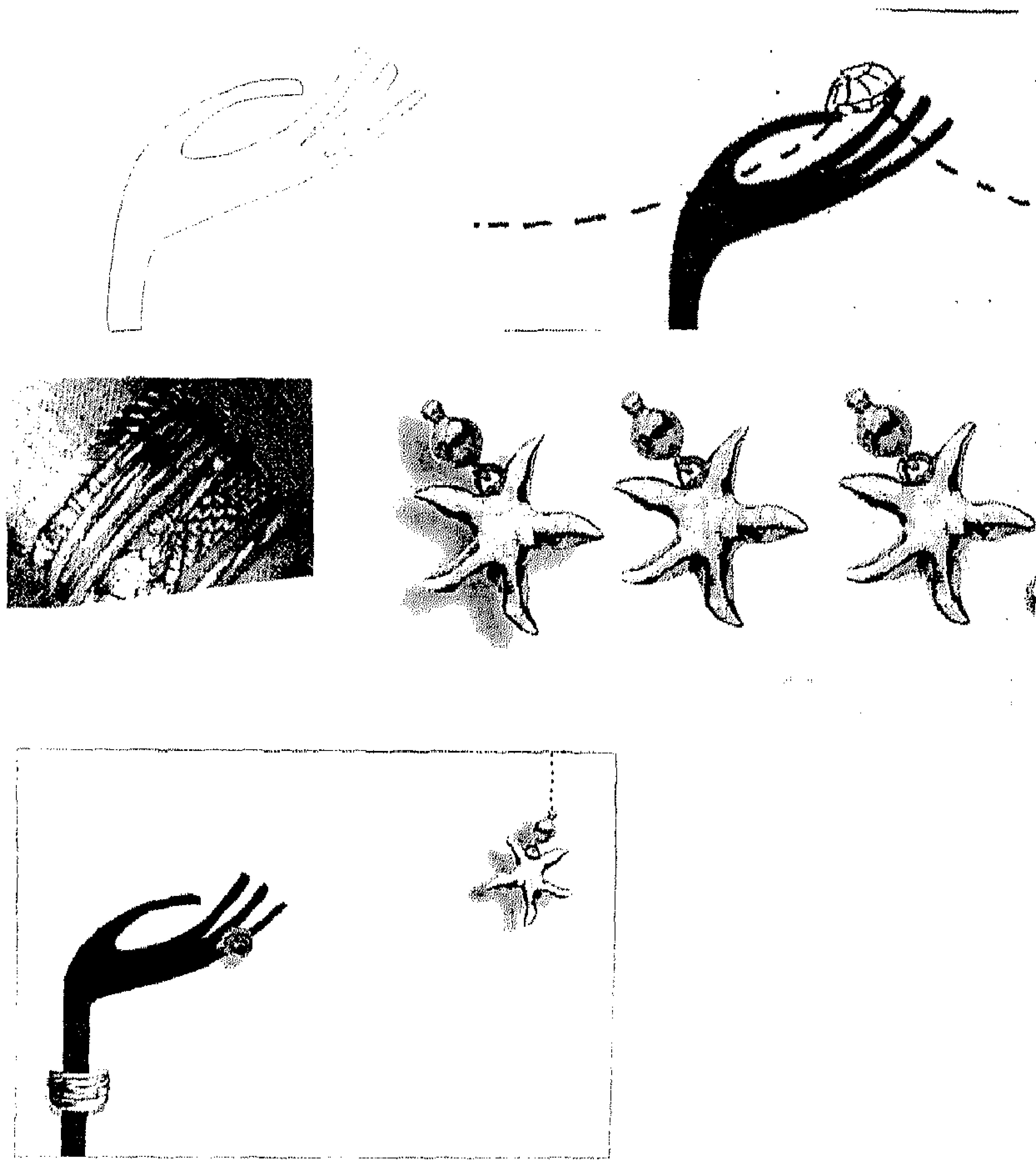
٧. الكتابات: قصرت الباحثة دور الكتابات فى التصميم على التعريف باسم المهرجان ورقمه وموعده ومكانه فى مركز الجزيرة للفنون، هذا إلى جانب أن علاقاتها معاً وعلاقاتها مع بقية عناصر التصميم تضفى على التصميم قيماً جمالية جديدة ناتجة من الأحساس بالحركة، كما أن اسم المهرجان ومركز الجزيرة للفنون هنا يظهران كأشعة ضوئية تخرج من النجمة الذهبية مركز الإشعاع.

٨. الشبكة: قامت الباحثة بضبط العلاقات التصميمية بإستخدام نفس الشبكة التى إستخدمتها فى التصميمين السابقين، ومن خلالها أجرت مجموعة من التغيرات البسيطة على التصميم، إلا أنها أضفت على التصميم نوعاً من النظام الهندسى.

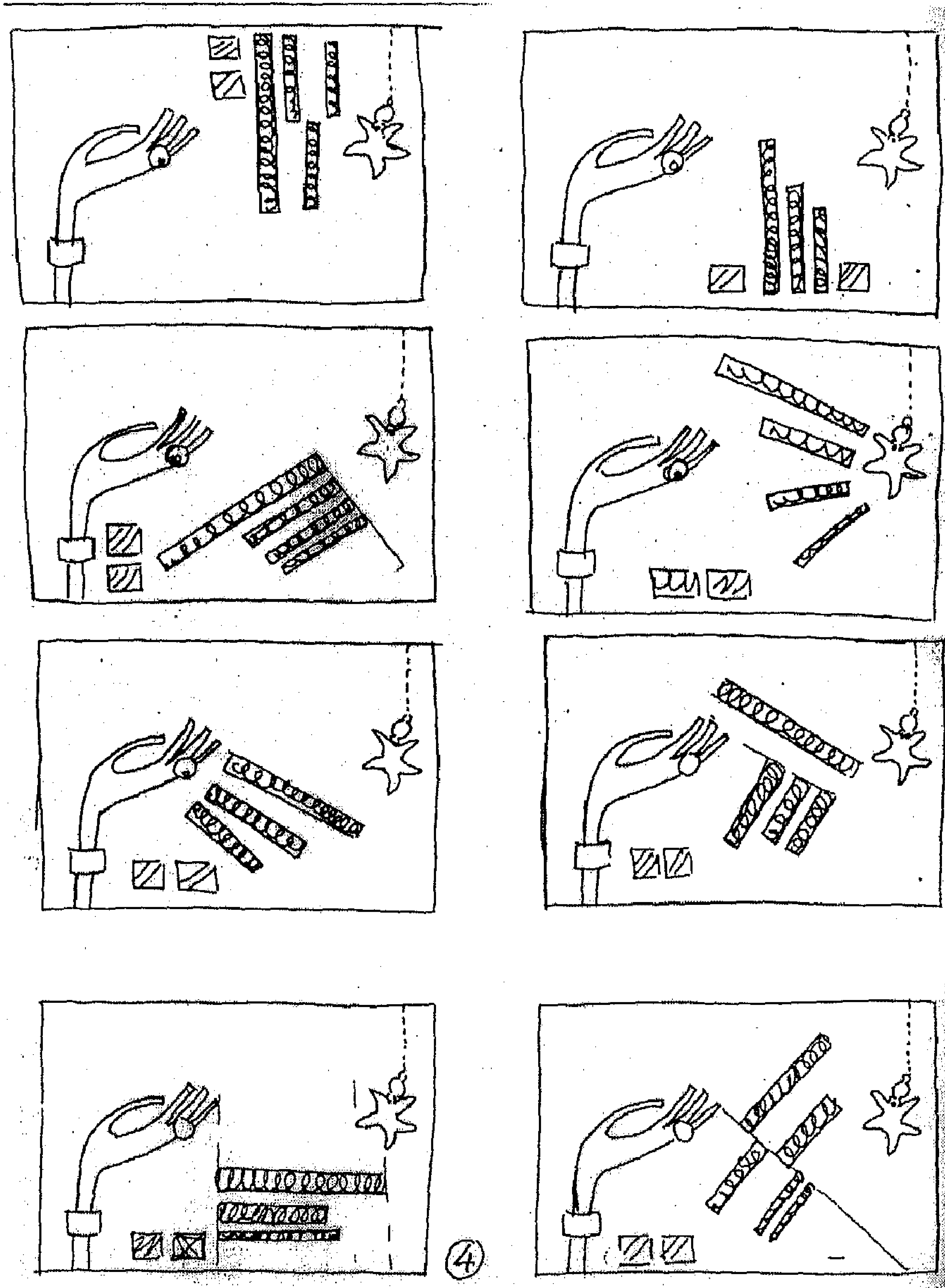
٩. اللون: قدمت الباحثة ثلاث معالجات لونية مختلفة للتصميم إحتفظت فى أولاها بالخلفية البيضاء للتصميم وإستخدمت مجموعة لونية شديدة التضاد وذلك للحد من تأثير المساحة البيضاء الكبيرة وحتى لا تنفصل عناصر التصميم بسببها، فإستخدمت اللون الأزرق السماوى لليد ولكتابة موعد المهرجان، كما إستخدمت اللبنى الفاتح كتدرج له فى العلامات ورقم المهرجان، بينما لونت اسم المهرجان ومركز الجزيرة للفنون باللون البرتقالى دون أن تردده فى التصميم مرة أخرى، وذلك للتأكيد على الاسمين لأهميتهما بالنسبة للتعريف بموضوع التصميم بالإضافة إلى دورهما كشعاعين يحملان الضوء من النجمة إلى سائر أجزاء التصميم، وفى المعالجة الثانية لم تعد هناك حاجة لدرجة عالية من التضاد فى التصميم حيث لونت الخلفية الواسعة بلون أزرق أضفى على التصميم حالة من الهدوء، وإحتفظت الباحثة باللون الأسود لليد لتعطى درجة من التضاد مع البريق الذهبى للحلى تؤكد على الفكرة الأساسية للتصميم، وإستخدمت اللون الأخضر الفاتح فى تلوين اسم المهرجان كما إستخدمت

درجة أخرى من الأخضر فى تلوين المستطيل المحدد لرقم المهرجان، بينما إستخدمت اللبنى الفاتح مع باقى الكتابات، وقد حاولت الباحثة من خلال إختياراتها اللونية للتصميم فى هذه المعالجة أن تضفى نوعاً من الوحدة على التصميم فالأزرق بدرجتيه هو المسيطر على التصميم بينما ظهر الأخضر مرتين بدرجتين متقاربتين جاءت إحداهما فى اسم المهرجان للتأكيد على أهميته، والثانية فى رقم المهرجان كنوع من الترديد، وقد قصدت الباحثة من إختلاف لونى اسم المهرجان ومركز الجزيرة للفنون الإشارة إلى تدرج الإضاءة المنبعثة من النجمة وكان السطر الأكثر طولاً أكثر إشعاعاً، أما المعالجة الثالثة فقد حاولت الباحثة فيها التوصل إلى شكل يختلف عن الشكلين السابقين فقامت بفتح شكل اليد فى الخلفية، ولتقليل التضاد اللونى جعلت لون الخلفية برتقالى فاتح، كما رددت الأبيض فى مركز الجزيرة والتاريخ ورقم المهرجان، أما اسم المهرجان فقد لونته الباحثة بالأصفر ليحمل أعلى نسبة إضاءة فى التصميم، وكررته فى العلامات التى لا تبدو قوية بحيث تفقد اسم المهرجان قوته فى التصميم.

<u>و يمكن التعرف على مراحل عملية تصميم النموذج من خلال مجموعة الصور التالية:</u>



مراحل الفكرة الأولية للنموذج التجريبى رقم (٣)



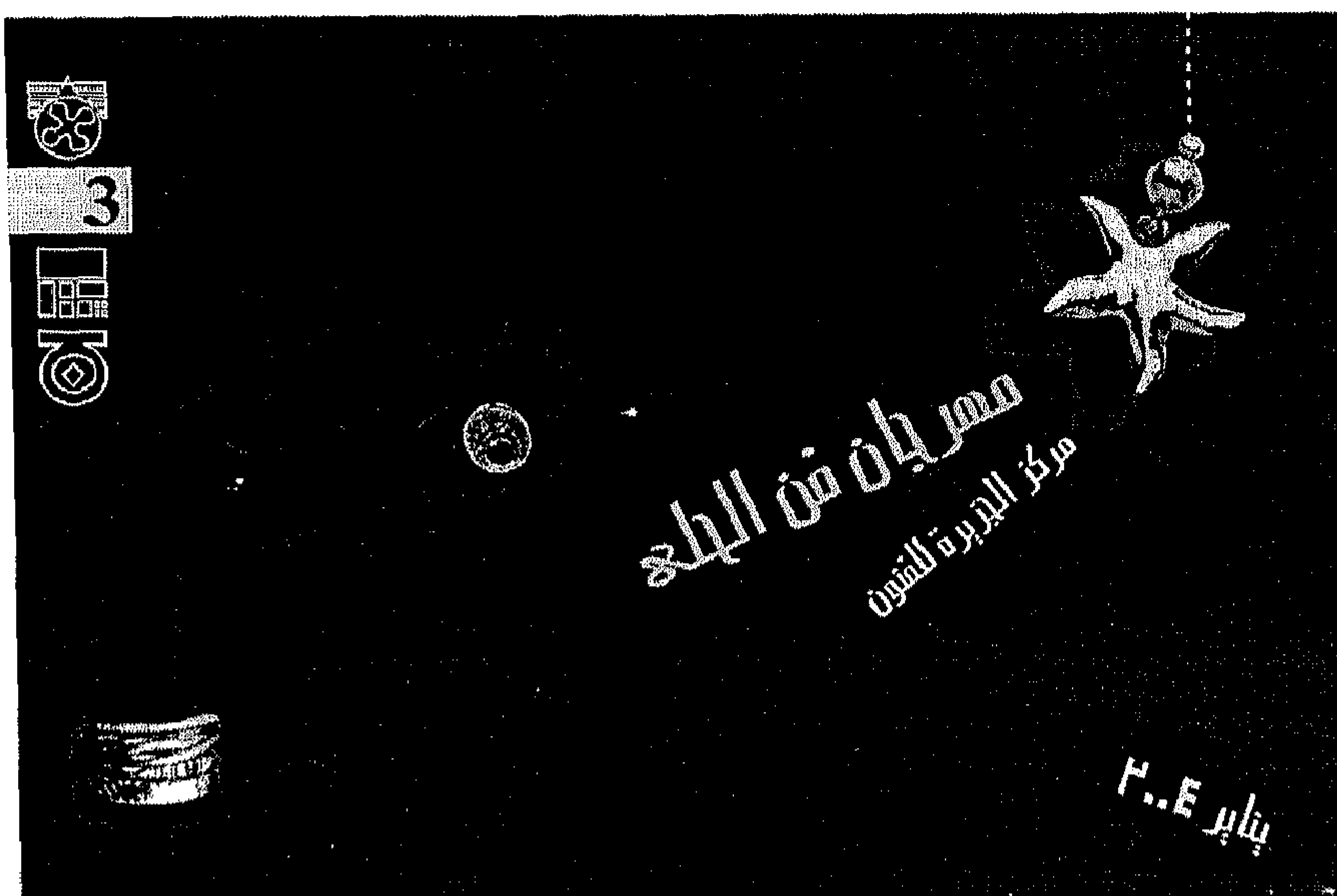
أفكار توزيع الكتابات للنموذج التجريبى رقم (٣)



تصميم النموذج التجريبى رقم (٣) ابيض واسود



التجربة اللونية الأولى للنموذج التجريبى رقم (٣)



التجربة اللونية الثانية للنموذج التجريبى رقم (٣)



التجربة اللونية الثالثة للنموذج التجريبى رقم (٣)

- إقتراحات التنفيذ:

- **Suggestions of Execution:**

لم تمر الباحثة خلال تجربتها التصميمية هنا بمراحل التنفيذ والطباعة، كما أنها لم تقدم أفكارها بحيث تتناسب مع خامة معينة دون الأخرى، ويمكن حصر الإقتراحات التى قدمتها الباحثة لتنفيذ التصميم فى التالى:

خامات التنفيذ: إقترحت الباحثة تنفيذ التصميم بإستخدام ورق كوشيه حوالى ٢٠٠جم/ غير لامع/ أبيض اللون.

تقنية الطباعة: تقترح الباحثة طباعة التصميم بطريقة الأوفست، مع إستخدام طبعة إضافية باللون الذهبى للحلى المعدنية، وذلك لإضفاء شكلاً طبيعياً على التصميم، بالإضافة لما لطباعة اللون الذهبى من خاصة ملمسية خشنة تكسب التصميم بعداً ملمسياً إضافياً.

ملخص الباب

Summary

يعتبر هذا الباب هو المحور الأساسى للبحث حيث تم فيه الربط بين الدراسات السابقة المتعلقة بالعملية الإبداعية وبين مجال التخصص وهو مجال تصميم الإعلان، وذلك من خلال ثلاث فصول، الأول تناول التصميم كمفهوم، وتطور هذا المفهوم، والمفاهيم المرتبطة به، والمجالات التصميمية المختلفة، ثم إنتقل إلى عملية التصميم ومراحلها، ومفهوم التصميم كعملية إبداعية، وعرض البحث مجموعة من الخرائط التصميمية التى وضعت لتلقى بعض الضوء على مراحل عملية التصميم، وإختتم البحث بعرض لمجموعة من خصائص عملية التصميم.

أما الفصل الثانى فقد سعى إلى قدر أكبر من التخصص من خلال الإنتقال إلى مجال تصميم الإعلان والمشكلات والقرارات التصميمية التى يواجهها المصمم اثناء عملية تصميم الإعلان، فبدأ الفصل بالتعرض لموضوع تطور تصميم الإعلان، ثم إنتقل إلى العملية الإبداعية لتصميم الإعلان وذلك من خلال تطبيق مراحل التحضير والإحتضان والإستبصار والتحقق على مراحل عملية تصميم الإعلان المطبوع، وإنتقل البحث إلى مجموعة القرارات التى يواجهها المصمم أثناء عملية التصميم والتى تتعلق بالرسالة، والفكرة، والرموز، والطراز، والرسوم، والفوتوغرافيا، والكتابات، والشبكة، واللون، وخامات التنفيذ، وتقنية الطباعة.

أما الفصل الثالث والأخير فى الرسالة فهو الخاص بالنماذج التحليلية والتجريبية، وبدأ الفصل بعرض مجموعة من الخصائص الواجب توافرها فى التصميم، والتى يمكن من خلالها الحكم على التصميم بأنه مبدع أو غير مبدع، وتتمثل فى: التفرد، والأصالة، والقيد الشكلية والجمالية، والصلة بالموضوع، والطراز، والمعانى والدلالات، وبعدها تم عرض مجموعة من ٦ نماذج تحليلية تم فيها المقارنة بين ثلاث نماذج محلية وثلاث عالمية، وإنتقل الفصل إلى تجربة الباحثة والتى عرضت فيها مجموعة المراحل التى مرت بها أثناء عملية التصميم لثلاث نماذج تجريبية لحل مشكلة تصميم "مهرجان فن الحلى"، وقدمت الباحثة ثلاث تجارب لونية لكل نموذج منها، وفى النهاية قدمت الباحثة تصورها لإقتراحات التنفيذ.

نتائج البحث :

توصلت الباحثة من خلال الدراسة النظرية و تحليل النماذج إلى إستنتاج ما يلى:

١. من خلال تفهم طبيعة عملية التفكير الإبداعى يمكن لمصمم أن يحسن من إستغلاله لقدراته العقلية و مهاراته الفنية فى إنتاج أعمال مبدعة.

٢. لا يمكن إغفال دور المجتمع فى تهيئة المناخ الملائم لظهور و نمو الإبداع، و أيضاً لا يمكن إغفال الأثر السلبى الذى قد يحدث كنتيجة لإساءة إستخدام هذا الدور.

٣. بإدراك المصمم لطريق الإدارة الناجحة للضغوط النفسية المحيطة بمجاله الإبداعى يمكنه أن يتفادى العديد من المشكلات النفسية و البدنية و التى قد تؤدى إلى تدمير حياته المهنية و ربما الأسرية أيضا.

٤. يمكن الإفادة من الأساليب الإجرائية التى وضعت لتحفيز العملية الإبداعية فى الوكالات و المكاتب الإعلانية، كذلك يمكن إستخدامها ضمن مناهج تدريس التصميم فى الجامعات و ذلك لتنشيط القدرات الإبداعية لدى الطلاب، و قد أستخدمت بنجاح فى الخارج و أثبتت فاعليتها.

٥. عملية التصميم عملية لها جانبين أحدهما منطقى و الآخر حدسى، و من خلال تفهم المصمم لطبيعة و دور كل جانب منهما يمكن أن يستثمر كلٌ منهما فى إثراء العملية التصميمية لديه، هذا ينطبق على التصميم بشكل عام كما ينطبق ايضاً على مجال تصميم الإعلان.

توصيات البحث:

يوصى البحث بالتوصيات التالية :

١. تطوير مناهج تعليم التصميم فى الجامعات و ذلك بالتركيز على المحتوى الإبداعى إلى جوار القيمة الوظيفية و الجمالية، و يمكن تحقيق ذلك عن طريق إتباع الأساليب العلمية لتنمية القدرات الإبداعية لدى الطلبة.

٢. الإهتمام بالدراسات التى تناولت الأساليب الإجرائية لحفز العملية الإبداعية، و الدخول بها إلى حيز التطبيق العملى و عدم الإكتفاء بدراستها دراسة نظرية.

٣. مراعاة إختيار طلبة التصميم فى الجامعات و كذلك المصممين فى الوكالات الإعلانية على أسس علمية سليمة، و ذلك من خلال الدراسات التى تناولت سمات المبدع، بشكل عام و سمات المصمم المبدع.

٤. على المجتمع أن يؤدى دوره الفاعل فى تهيئة المناخ الإبداعى الملائم لظهور و نمو الإبداع على كافة المجالات، و مراعاة ذلك عند التعامل مع أبنائه من المبدعين.

المراجع العربية:

- الكتب:

١. أحمد حمدى محمود: ما وراء الفن، الهيئة المصرية العامة للكتاب، ١٩٩٣.

٢. إمام عبد الفتاح إمام: مدخل إلى الفلسفة، دار الثقافة للنشر و التوزيع، د.ت.

٣. أنور عبد الملك: الشارع المصرى و الفكر، الهيئة المصرية العامة للكتاب، ١٩٩٧.

٤. حسن محمد خير الدين و آخرون: العلوم السلوكية، مكتبة عين شمس، د.ت.

٥. حسنى الجبالى: موضوعات مختارة من علم النفس الإجتماعى، ١٩٩٤.

٦. جمعة حسين عبد الجواد: محاضرات فى الفنون التشكيلية، دار الوثائق الجامعية، ٢٠٠١-٢٠٠٢.

٧. رمضان الصباغ: الفن و القيم الجمالية (بين المثالية و المادية)، دار الوفاء لدنيا الطباعة و النشر، الإسكندرية، ٢٠٠٠.

٨. رمضان الصباغ: عناصر العمل الفنى (دراسة جمالية)، دار الوفاء لدنيا الطباعة و النشر، الإسكندرية، ١٩٩٩.

٩. رمضان بسطاويسى محمد غانم: علم الجمال (عند لوكاتش)، الهيئة المصرية العامة للكتاب، ٢٠٠٠.

١٠. شاكر عبد الحميد: التفضيل الجمالى (دراسة سيكولوجية التذوق الفنى)، عالم المعرفة، الكويت، ٢٠٠١.

١١. عبد الستار إبراهيم: الحكمة الضائعة (الإبداع و الإضطراب النفسى و المجتمع)، عالم المعرفة، الكويت، ٢٠٠٢.

١٢. عبد المنعم الحفنى: المعجم الفلسفى، الدار الشرقية، القاهرة، ط١، ١٩٩٠.

١٣. على المليجى: بنية الفن التشكيلى الحديث (دراسة أنثروبولوجية سوسيولوجية)، القاهرة، ٢٠٠٠.

١٤. على عبد المعطى محمد: جماليات الفن "المناهج و المذاهب و النظريات"، دار المعرفة الجامعية، ١٩٩٣.

١٥. ليلى عبد المنعم: طريقك للإختراع، سلسلة العلم و الحياة، الهيئة المصرية العامة للكتاب، ١٩٩٩.

١٦. فتحى أحمد: فن الجرافيك المصرى، الهيئة المصرية العامة للكتاب، ١٩٩٥.

١٧. قاسم عبد الله: سيكولوجية الذاكرة (قضايا و إتجاهات حديثة)، عالم المعرفة، الكويت، ٢٠٠٣.
١٨. مجمع اللغة العربية: المعجم الوجيز، طبعة خاصة بوزارة التربية و التعليم، ١٩٩٠.
١٩. محسن محمد عطية: آفاق جديدة للفن، دار المعارف، ط١، ١٩٩٥.
٢٠. محسن محمد عطية: الفن و عالم الرمز، دار المعارف، ط٢، ١٩٩٦.
٢١. محمد الجوهرى: الأنثروبولوجيا (أسس نظرية و تطبيقات عملية)، دار المعارف، ١٩٨٣.
٢٢. محمد عبد الظاهر الطيب و عبد الوهاب محمد كامل: أسس علم النفس و تطبيقاته المهنية، كلية التربية، جامعة طنطا، ١٩٩٧.
٢٣. محمد عزت سعد: نظريات تصميم المنتجات (ذات الطبيعة الهندسية)، ط٢، د.ت.
٢٤. محمد فتحى: سر النهوض و التقدم (لماذا لا يبدع المصريون؟)، سلسلة العلم و الحياة، الهيئة المصرية العامة للكتاب، ١٩٩٩.
٢٥. محمد فرغلى فراج، و آخران: السلوك الإنسانى (نظرة علمية)، دار الكتب الجامعية، رقم الإيداع ٤٨٦٤.
٢٦. محمد محمد عريشة: السلوك الإنسانى (فى المنظمات)، مطبعة الإسراء، القاهرة، ٢٠٠٠-٢٠٠١.
٢٧. محمود السيد أبو النيل: علم النفس الإجتماعى (دراسة عربية و عالمية)، مؤسسة روز اليوسف، ط٥، ١٩٨٧.
٢٨. محمود رجب: حينما يكون الفن مرآة للمرآة (دراسة فلسفية فى لوحة بلاثكث "الوصيفتان")، دار الثقافة العربية، ط ١، ٢٠٠٠م.
٢٩. محى الدين أحمد حسين: العمر و علاقته بالإبداع (لدى الراشدين)، دار المعارف، ط١، ١٩٨٢.
٣٠. مصرى عبد الحميد حنورة: الأسس النفسية للإبداع الفنى (فى الشعر المسرحى)، الهيئة المصرية العامة للكتاب، ١٩٨٦.
٣١. مصطفى النشار: تاريخ الفلسفة اليونانية من منظور شرقى "الجزء الثانى: السوفسطائيون، سقراط، أفلاطون"، دار قباء للطباعة و النشر و التوزيع، القاهرة.
٣٢. مصطفى سويف: علم النفس الحديث (معالمه و نماذج من دراسته)، مكتبة الأنجلو المصرية، ١٩٧٨.

٣٣. مصطفى سويف: علم النفس (فلسفته و حاضره و مستقبله ككيان إجتماعى)، مكتبة الأسرة، الهيئة المصرية العامة للكتاب، ٢٠٠٠.

٣٤. مصطفى سويف: دراسات نفسية فى الإبداع و التلقى، الدار المصرية اللبنانية، القاهرة، ط١، ٢٠٠٠.

٣٥. مصطفى عبد الغنى: المثقف العربى و العولمة، لبهيئة المصرية العامة للكتاب، ٢٠٠٠م .

٣٦. وجيه محمود حجاج: دليلك إلى الإبداع العلمى و الإبتكار و الإختراع، سلسلة كتب آفاق المستقبل، ع١، دار الفضيلة للطباعة، ١٩٩٩.

- **الكتب المترجمة إلى العربية:**

١. إدوارد دو بونو: التفكير العملى، ترجمة: إيهاب محمد السيد عطا، الهيئة المصرية العامة للكتاب، ١٩٩٩.

٢. ألكسندرو روشكا: الإبداع العام و الخاص، ترجمة: غسان عبد الحى أبو فخر، عالم المعرفة، الكويت، د.ت.

٣. إيريك برن: الطب النفسى و التحليل النفسى، ترجمة: إبراهيم سلامة إبراهيم، مراجعة كلير فهمى، الهيئة المصرية العامة للكتاب، ١٩٩٨.

٤. جوديث جرين: التفكير و اللغة، ترجمة: عبد الرحيم جبر، الهيئة المصرية العامة للكتاب، ١٩٩٢.

٥. جورج سانتايانا: الإحساس بالجمال (تخطيط النظرية فى علم الجمال)، ترجمة: محمد مصطفى بدوى، مراجعة و تقديم: زكى نجيب محمود، الهيئة المصرية العامة للكتاب، ٢٠٠١.

٦. روبرت أورنشتاين و بول إيرليش: عقل جديد لعالم جديد، ترجمة: أحمد مستجير، الهيئة العامة للكتاب، ٢٠٠٠.

٧. روبين جورج كولينجوود: مبادئ الفن، ترجمة: أحمد محمدى محمود، مراجعة على أدهم، الهيئة المصرية العامة للكتاب، ١٩٩٨.

٨. فريدريش شيللر: التربية الجمالية للإنسان، ترجمة: وفاء محمد إبراهيم، الهيئة المصرية العامة للكتاب، ١٩٩٩م .

٩. ليوناردو دا فنشى: نظرية التصوير، ترجمة: عادل السيوى، الهيئة المصرية العامة للكتاب، مكتبة الأسرة ١٩٩٩.

١٠. هانز جيورج جادامر: تجلى الجميل (و مقالات أخرى)، تحرير: روبرت برناسكونى، ترجمة و دراسة و شرح: سعيد توفيق، المجلس الأعلى للثقافة، المشروع القومى للترجمة، ١٩٩٧م .

١١. هربرت ريد: التربية عن طريق الفن، ترجمة: عبد العزيز توفيق جاويد، مراجعة مصطفى طه حبيب، الهيئة المصرية العامة للكتاب، ١٩٩٦.

- البحوث و الدراسات:

١. حسنى عبده مسعد أبو النصر: الفكرة الإعلانية و تطورها فى الإعلان الصحفى، رسالة دكتوراة، كلية الفنون التطبيقية، جامعة حلوان، ١٩٩٩.

٢. محمد محمود كمال الدين: المعالجات الجرافيكية لأشكال الحروف العربية و اللاتينية لتصميم علامات تجارية مبتكرة فى مصر، رسالة ماجستير، جامعة حلوان،

- المجلات و الدوريات العلمية:

١. إستنباط أسلوب جديد للتصميم بالكمبيوتر بإستخدام المنهج المورفولوجى فى التفكير: طارق إسماعيل محمد عبد اللطيف، مجلة علوم و فنون "دراسات و بحوث"، المجلد ١٢، ع ١، يناير ٢٠٠٠.

٢. العلاقة بين أسلوب التعلم و التفكير المعتمد على أفضلية إستخدام نصفى الدماغ و التآزر الحركى- البصرى المنفرد و الثنائى لدى عينة من أطفال الصف السادس الإبتدائى: محمد محمود الشيخ، مجلة علم النفس، الهيئة المصرية العامة للكتاب، أكتوبر نوفمبر ديسمبر، ١٩٩٩.

٣. تنمية التفكير الإبتكارى لدى المصمم كعامل أساسى من أساسيات التصميم و نجاح العملية التصميمية: محمد عبد الله محمد رضوان و فكرى فضل سعد الدين، بحوث فى الفنون، أكتوبر، ١٩٩٩.

٤. علاقة الإعتماد- الإستقلال عن المجال بالإبداع: شاكر عبد الحميد، مجلة علم النفس، الهيئة المصرية العامة للكتاب، أكتوبر نوفمبر ديسمبر، ١٩٩٩.

المراجع الأجنبية :

- **Books:**

1. Bevlin, Marjorie Elliott & Kelly, Ellsworth: Design Through Discovery (Brief Edition), 1961.

2. Jones, J. Christopher: Design Methods (seeds of human future), John Wiley & Sons Ltd.

3. Emery, Richard: Type in Place (A thumbnail approach to creative type placement), Introduction by Primo Angeli, Northlight books, 1992.

4. Fishel, Catharine: Minimal Graphics (the powerful new look of graphic design), Rockport Publishers Inc., 1999.

5. Hebding, Daniel E. & Glick, Leonard: Introduction to Sociology (second edition), Addison–Wesley Publishing Company Inc., 1981.

6. Hastie, Reid: Encounter with Art, Designer-craftsman: Christian Schmidt, McGRAW-HILL Book Company, Library of Congress Catalog Card No. 69-13608.

7. Hauffe, Thomas: Design (a concise history), Laurence King Publishing, London, 1998.

8. Jesson, Roben: Handbook For Art and Design Students, Longman Art and Deign series, Longman group limited, New York, Second Impression, 1986.

9. Lawson, Bryan: How Designers Think, W & Mackay Ltd., London, 1980.

10. Lupton, Ellen & Miller, J. Abbott: Design - Writing Research (Writing on Graphic Design), KIOSK, New York, 1996.

11. Martin, Diana: Graphic Design (Inspirations and Innovations): Northlight Books, edited by Mary Cropper, Rockport Publishers.

12. Poynor, Rick: Obey the Giant (Life in the Image World), August Media Ltd., London, 2001.

13. Rand, Paul: Thoughts on Design, Studio Vista Limited, 1970.

14. Rawlinson, J. Geoffrey: Creative Thinking and Brain Storming, Gower Publishing Company Limited, 1981.
15. Stine, Jean Marie: Double Your Brain Power (Increase Your Memory By Using All of Your Brain All The Time), Prentice Hall Inc., New Jersey, United States of America, 1997.
16. Stoner, James A. F.: Management (second edition), Prentice – Hall.
17. The New Lexicon Webster's Dictionary of English Language, Deluxe Encyclopedic Edition, Lexicon Publication Inc., Danbury, CT.
18. Vihma, Susann (ed.): Form & Vision, the University of Industrial Arts, Helsinki, 1987.

- **Internet:**

1. http://members.ozemail.com.au/~caveman/Ceative/Techniques
2. File://C:\DOCUME~1\ADMINI~1.ART\LOCALS~1\Temp\JMAP2MY2.htm

ملخص البحث:

إن الإبداع ظاهرة غامضة لطالما شغلت عقول الفلاسفة والعلماء، ولكنها لم تتم بمفهوم علمى حتى منتصف القرن العشرين عندما أعلن "جيلفورد" – عالم النفس الكبير، ورائد مجال دراسات الإبداع- نداءه الشهير إلى علماء النفس للإهتمام بدراسة الإبداع وجعله موضوعاً لدراساتهم وتجاربهم العلمية.

و حيث أن مجال تصميم الإعلان هو مجال دراسة وعمل الباحثة فقد لاحظت وجود علاقة قوية بين الإبداع وبين تصميم الإعلان، فكلاهما عملية فكرية هدفها الحصول على منتج جديد.

و يهدف البحث إلى الإستفادة من دراسات الإبداع فى مجال علم النفس وعلم الإجتماع وأيضاً مجال الفلسفة، من منطلق أن الدراسات عبر التخصصية هى متطلب من متطلبات العصر الحالى، ومع مراعاة أن مجال التصميم هو مجال له طبيعته الخاصة التى تتنقل بين مجالات العلم والفن والإقتصاد والسياسة والحساب والإيكولوجى ...

بدأ البحث بدراسة المبدع الفرد للتعرف على طبيعة عملية الإبداع بدءاً من الإبداع كعملية تفكير، ثم كسمة، ثم التعرف على بعض أشهر النظريات التى فسرت ظاهرة الإبداع الفنى، ثم إتسع نطاق البحث ليشمل المجتمع المحيط بالمبدع، فبدأ بدراسة العلاقة بين الإبداع الفنى والثقافة والمجتمع، ثم العلاقة بين العصاب والضغوط على المبدع، بعد ذلك إستكشاف مجموعة من إستراتيجيات تحفيز القدرات الإبداعية.

ركز البحث فى الجزء الثالث منه على موضوع التصميم ، مبتدءاً بالتصميم كمفهوم وكعملية، ثم القرارات التصميمية الأساسية التى يواجهها مصمم الجرافيك أثناء نشاطه التصميمى، و– بإتباع المنهج الوصفى التحليلى- قامت الباحثة بعرض مجموعة من ٦ تصميمات إعلانية عربية وأجنبية، ثم قدمت مجموعة من التجارب لعمل تصميم عن موضوع أحد النماذج التحليلية، مؤكدة على مراحل عملية التصميم التى مرت بها الباحثة.

و قد توصلت الباحثة – بعد الدراسة والتحليل وعمل التجارب- إلى عدد من النتائج والتوصيات مؤكدة على دور الإبداع فى مجال تصميم الإعلان، وفى مجال تدريس التصميم وفى الحياة بشكل عام.

The researcher - after studying, analyzing, and experimenting – has reached to some conclusions and recommendations emphasizing on the role of creativity in graphic design, in design education and generally in life.

Summary:

Creativity is a mysterious phenomenon that has occupied the interest of philosophers and psychologists for long Ages, but had no scientific approach until the middle of the twentieth century when "Guilford" – the pioneer of the field – made his famous call for psychologists to take interest in creativity as a matter of study and experiments.

Since the researcher is quite well attached with the field of graphic design, she has noticed that there is a powerful bond between creativity and graphic design, concerning that they both are intellectual processes tending to bring about new products.

The research aims to make benefit of studies on creativity in psychology, sociology and also in philosophy, minding that interdisciplinary studies are the call for nowadays, and also minding that the field of design has its specific nature wondering between fields like science, art, economy, Politics, mathematics, ecology ...

The research started with the creative person, discovering the nature and process of creativity, starting with creativity as a process of thinking, then as a trait, exploring some of the most famous theories explaining the phenomenon of creativity in art, after that the research turned wider to the society prevailing the creative person, starting with the relationship between creativity in art, culture and society, then the relationship between psychosis and stresses upon the creative, after that also exploring the strategies of stimulating creative capabilities.

In the third part of the research design was the main concern, starting with design as a concept and as a process, then the main design decisions that graphic designer has to make in his design activity, and – following the descriptive analytical method – the researcher exposed a set of 6 Arab and foreign advertisements, then giving the designer's experiments for the subject of one of the Arab advertisements, emphasizing the stages of design process the researcher went through.

Helwan Univ.
Faculty of Applied Arts
Department of Advertising

Study of the Creativity-Process of the Stages of Designing Printed Advertisement

Thesis Submitted for the Partial Fulfillment of Master degree in Applied Arts, Department of Advertising

By
Mai Ali Mohammad Nada
Assistant in Department of Advertising

Supervised By

Prof. Dr. Hasan Abdallah Alaasar
Prof. of Design
Department of Advertising

Dr. Mohammad MoKhtar Satour
Lecturer of Design
Department of Advertising

2004